LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

joystick PC MAC

joystick

N° 80 MARS 1997

OUF !

Tomb Raider

LA SOLUCE COMPLETE

DOSSIER

MMX : Intel nous prend pour des abrutis

A VENIR

Starcraft

LE BLIZZARD DE L'ESPACE

www.joystick.fr



LES TESTS

POD + 3DFX, une borne d'arcade dans votre PC

THEME HOSPITAL, mieux qu'URGENCE !

N°80• MARS 1997 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9 $ • PORTUGAL CONT. : 1250 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F

DOUX RÊVE



DURE RÉALITÉ

UNE FOIS BRANCHÉE, LA PLAYSTATION
NE VOUS FERA PAS DE CADEAUX.


TOBAL N° 1


COOL BOARDERS


DESTRUCTION DERBY 2


FORMULA 1


CRASH BANDICOOT


TEKKEN 2


TOTAL NBA '97


LES CHEVALIERS DE BAPHOMET


WIPEOUT 2097



Sony Game Line: 08 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES



Sommaire

JOYSTICK 80 • MARS 1997

LES TESTS DU MOIS

MAC CD-ROM

PC CD-ROM

MAC PREVIEW

ET AUSSI...

Pour nous écrire plus vite, plus moderne et tout et tout, e-mailez-nous : moulinex@joystick.fr (Cyrille Baron), casque@joystick.fr (Jérôme Darnaudet), seb@joystick.fr (Sébastien Hamon), iansolo@joystick.fr (Olivier Aubin), pom2ter@joystick.fr (Laurent Sarfati), tiberius@joystick.fr (Pascal Pluchon), fishbone@joystick.fr (Stéphane Hébert), arctor@joystick.fr (Fabien Deleval), kika@joystick.fr (Céline Guise), gana@joystick.fr (Michael Sarfati), kanty@joystick.fr (Stéphane Quentin), wanda@joystick.fr (Mathilde Remy).

JOYSTICK

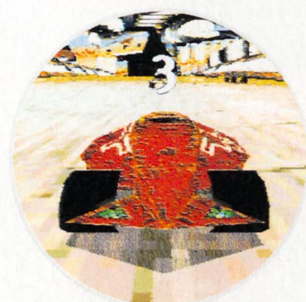
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**, SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex Tél. :01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteur en chef-Adjoint : Jérôme Darnaudet
Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Linos, Isabelle Lacombe, Marie-Noëlle Hedon, Christophe Gourdin, Stefanie Brunelle Emmanuel Le Coz.
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou

RÉDACTION

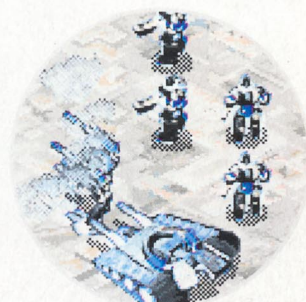
COURRIER DES LECTEURS : Seb
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Iansolo, Monsieur Pomme de terre, Fishbone, Bob Arctor, et Kika
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval),Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Monsieur Pomme de terre (Laurent Sarfati), Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon) Tibérius (Pascal Pluchon), Kika (Celine Guise).
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Mathilde Remy, Stéphane Quentin, Fréderéric Garcia, Jean Pierre Gavinet.
Jeux Crack : Gabriel Lopez.

Secrétariat : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25 Antoine Tomas 01 41 34 86 93
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9. Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11n°) : France (239F), étranger (319F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur : HDP
Concepteur : Mic Dax
Rédacteur/Animateur : El fredo
Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE
Distribution : Transports Presse
Tous droits de reproduction réservés.
Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Didier Couly
Couverture : POD © UBI SOFT
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également un CD-ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Réalisation du CD-ROM : Cristophe Gourdin, Gana,Fabien Deleval, Lord Casque Noir,Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

DIFFUSION CONTROLE
OJD 1995



44 DOSSIER MMX
Intel nous prendrait donc pour des cons… À peine déballé, notre beau Pentium serait bon à jeter à la poubelle? Allez, on n'en croit pas un mot.



56 REPORTAGE Starcraft
Morgan s'est téléporté dans le repaire de Blizzard afin d'enquêter sur son dernier bijou. Starcraft va-t-il égaler le fameux Warcraft II ?



62 REPORTAGE Acclaim
Acclaim distribue Gametek et System 3, ce qui fait bien notre affaire. Entre Constructor et Dark Colony, on va s'en prendre plein la souris.



72 REPORTAGE Comptoir des planètes
Une nouvelle boîte avec des vieux de la vieille, des anciens d'Ere et Cryo qui se font plaisir en programmant les jeux auxquels ils auraient envie de jouer. Ça donne envie, non ?



82 TESTS
POD, Theme Hospital, G-Nome, Ripper sur Mac: un mois de mars somme toute assez tranquille. Allez, la cavalerie lourde devrait débouler au printemps.



116 SOLUCES
Alors là, on a assuré. D'abord, on vous refile la seconde partie du guide Creatures, hop, comme ça. Et comme on était lancé, pouf ! on a pondu le guide Tomb Raider. On est vraiment trop puissant.



134 GROS PLANS
Bomberman déboule sous Mangez-moi 95. On va enfin pouvoir dynamiter le p'tit père Billou. Sans oublier Timeshock, Speedster, Ovlight et Deckneck.



144 PREVIEWS
Une seule preview Mac, une preview de taille : Command & Conquer. Côté PC, c'est pas dégueu non plus avec Moto Racer, Scarab, Star Trek Generations et deux jeux de foot, UEFA et Kick Off 97 .

LES PREVIEWS PC


MDK™

sommaire



Au diable les traditions !. Après avoir changé d'interface, on s'attaque ce mois-ci au numéro du CD. Allez, hop, on ne recule devant rien et on saute 59 numéros d'un coup, un peu comme 2x29+1. Ce CD n° 80 est donc bien la suite du CD n° 21 et il est inutile de nous téléphoner en catastrophe pour acquérir les 59 numéros manquants, vous passeriez pour un crétin. Bon, à part ça, vous avez droit à la démo jouable de Flying Corps en exclu, à la démo d'Ecstatica 2, à celle de MDK et... et... et je sais plus ce que je voulais dire. Ah, si ! Les amateurs de Mac trouveront celle de Cæsar 2, entre autres, et plein de sharewares de qualité. Au fait, CD Mieux-Mieux passe également au numéro 80. Un peu comme deux fois 40 qui est, en somme, le numéro de Joystick, celui-là même que vous avez entre les mains.

LA PARTIE PC

L'interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum une 486 DX2 66 équipée de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse. Il est toutefois préférable de disposer d'un DX4 100 et d'un lecteur quadruple vitesse. Sur ce type de configuration, le temps de chargement risque de vous paraître très long. Cela est dû à la taille très importante de l'exécutable.

- Installation sous Windows 3.1

Pour fonctionner, l'interface requiert la présence de Video for Windows. Si cette extension n'est pas encore installée sur votre système, vous pouvez lancer SETUP.EXE se trouvant dans le dossier VFWINDEO du CD. Sous Windows 3.1, les écrans sont limités à 256 couleurs, ce qui altère nettement la qualité des pages graphiques. Vous pouvez néanmoins passer en 65 000 ou plus pour profiter d'une meilleure qualité des vidéos.

ATTENTION : L'installation ou le lancement des démos depuis Windows 3.1 reste limité et débouche souvent sur un plantage. Cela est dû aux limitations de l'ancienne interface graphique de Microsoft. Nous vous conseillons donc, pour les démos de jeux DOS, de les installer ou de les lancer directement depuis le DOS sans passer par l'interface.

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD.

- Installation sous Windows 95

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe qu'elle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et de ne pas dépasser le 800x600 pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problème. Cependant, pour certaines démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter notre interface ou bien de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, reportez-vous aux instructions qui suivent.

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD.

cd-rom n°80

- Comment quitter l'interface ?

En cliquant sur le bouton QUITTER du menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches ALT+F4 à n'importe quel moment.

DirectX3 : le remède

Si l'installation de DirectX3 vous pose quelques problèmes, il vous faudra installer les nouveaux drivers SoundBlaster se trouvant dans le répertoire DATA\PATCHES\SBLASTER du CD.

Comment décompresser les fichiers sans passer par l'interface ?

Certains fichiers avec l'extension .ZIP (comme les MODS ou les DemoMakers) doivent être décompressés avant d'être utilisés. Si vous n'êtes pas familiarisé avec PKUNZIP.EXE, vous pouvez utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\PATCHES\ du CD. Ce programme permet de décompresser ("dézipper") ces fichiers là où vous l'indiquez, et non de les lancer. Pour les lancer, vous devez par la suite vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable.

1 –

En cliquant sur le pilote de l'aéroplane, vous lancerez un petit programme fort pratique pour répertorier les astuces de plein de jeux. Ce soft nous a été envoyé par un lecteur. Si vous désirez compléter la banque de données, il vous faudra recopiez les fichiers TIPS.EXE, TIPS.DAT et THREED.VBX sur votre disque dur et retirer les attributs de "lecture seule".

2 – La solution de Versaille

3 –

Un paquet de patches, aussi bien pour des jeux que pour du matériel genre cartes-son ou cartes 3D. Vous y trouverez entre autres les bons drivers SoundBlaster pour DirectX3.

4 –

Si une démo nécessite DirectX3, vous pouvez lancer son installation depuis cette page. Attention, cela ne concerne que les utilisateurs de Windows 95.

5 –

Dans la rubrique Sharewares, quelques programmes lecteurs, des thèmes de bureau pour Windows 95, des musiques au format Mods et les dernières démos des DemoMakers. Attention à cette dernière catégorie, elle est réservée aux initiés. Nous vous conseillons fortement de lancer ces démos depuis le DOS et de faire une copie de votre WIN.COM, certaines démos s'amusant à altérer ce fichier.

6 –

Les images du gagnant du concours Pixel de ce mois-ci.

7 –

"Chez nous, à Joystick, les jeux vidéos..."

8 – Les démos :

Flying Corps

Éditeur : Empire

Système : DOS

Le meilleur simulateur de vol basé sur la première guerre mondiale. Pour installer cette démo, il suffit de retourner sous DOS, de se placer dans la racine du lecteur de CD-Rom et de taper INSTALL. Pour de plus amples informations sur son utilisation, reportez-vous aux instructions dans l'encadré ou au fichier README.TXT situé dans le répertoire \FLY du CD.

IF22 Air Superiority Fighter

Éditeur : Interactive Magic

Système : Windows 3.1 et 95

Une présentation non interactive du prochain simulateur de vol d'Interactive Magic, société fondée par l'ex-patron de Microprose.

Responsabilités

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages et coûts résultant d'une perte de temps, de données, ou de l'utilisation de logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas, la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

sommaire cd-rom n° 80

MDK

Éditeur : Interplay

Système : DOS

Enfin la démo jouable du nouveau jeu d'Interplay. Nous y avons également inclus (en haut et à gauche de la page) le clip vidéo de Billy Ze Kick basé autour du jeu. Après décompression, lancez MDKDEMO.EXE

Magix Music Maker

Éditeur : Magix

Système : Windows 3.1 et 95

Music Maker n'est pas un jeu, mais un éditeur de musique permettant d'aligner des samples les uns derrière les autres et de créer ainsi des morceaux super facilement. Pour lancer directement la démo, cliquez sur MUMA_F.EXE

Ecstatica 2

Éditeur : Psygnosis

Système : Windows 95

La suite du célèbre Ecstatica. Le moteur a été nettement amélioré et la durée de vie devrait être, cette fois-ci, beaucoup plus longue que celle de la mouture précédente. Nos plus plates excuses, cette démo ne fonctionne que sous Windows 95 et non sous DOS, comme cela est spécifié sur la pochette CD et dans l'interface. Attention, après décompression, il faut lancer l'exécutable ECSTATIC.EXE et répondre CANCEL lorsque le soft vous demande le répertoire d'installation.

Pray for Death

Éditeur : Virgin

Système : DOS

L'un des rares jeux de baston sur PC. Et en plus, il est d'excellente qualité. Après décompression, lancez l'exécutable PRAY.EXE

Admiral Sea Battles

Éditeur : Megamedia Corp.

Système : Windows 95

Un jeu de stratégie navale qui ne tourne que sous Windows 95.

Links LS

Éditeur : Eidos

Système : Windows 95 et DOS

La dernière version de l'un des plus anciens jeux de golf sur Micro. Après décompression, Links nécessite d'être installé. Pour ce faire, cliquez sur SETUP.EXE pour procéder à l'installation sous Windows 95, ou tapez INSTALL pour procéder à l'installation sous DOS.

Advanced Civilization

Éditeur : Alsyd Multimédia

Système : DOS

Une très belle adaptation du jeu de plateau. Après décompression, tapez ADCIVIL ou ADCIVIL /? Pour obtenir la liste des options.

SlamTilt

Éditeur : 21st

Système : DOS

Rien ne vaut un bon vieux flipper pour se défouler. Cette version de démo ne comporte hélas qu'un plateau et ne dure que 5 minutes. On est assez loin du réalisme de The Web, mais c'est quand même drôlement chouette.

ERRATUM

Pour installer la démo de Valdo disponible sur le CD précédent (le n° 21), procédez comme suit :
- Créer un répertoire VALDO sur un disque dur (C: de préférence) ayant 100 Mo de libre.
- Dans ce même répertoire, copiez le contenu des répertoires \DATA\-DEMOS\VALDO\DATA et \DATA\-DEMOS\VALDO\VALDO se trouvant sur le CD.
- Dans votre répertoire Windows, créez un répertoire UBISOFT.
- A l'aide d'un éditeur de textes, le BLOC NOTE par exemple, créez un nouveau document contenant les lignes suivantes :

```
[SYSTEM]
Memory=8
Windows colors=31

[INSTALLED PRODUCTS]
VALDO
```

- Sauvez-le ensuite sous le nom de UBI.INI dans le répertoire UBISOFT précédemment créé.
- Lancez ensuite l'exécutable ALDO.EXE se trouvant dans le répertoire \VALDO du disque dur.

LA PARTIE MAC

Et hop, un CD Mieux-Mieux n° 80. Vous y trouverez, entre autres, la démo de Cæsar 2, un clone de Bomberman, des news sur Apple, une vidéo de la rédaction... Bref, plein de choses intéressantes. Un CD riche en sharewares. Pour l'installation, il suffit de double-cliquer sur chaque fichier.

Guide pratique des commandes claviers fréquemment utilisés.

u triche (élévation de 500 pieds).
I informations complémentaires (3 niveaux).
Ctrl-d niveau de détails.
Retour arrière/Entrée
bascule entre les vues intérieure/extérieure - verrouillée/non verrouillée.
F12 configuration des options (et changement de la résolution du jeu).
k augmentation de la sensibilité du clavier.
MAJ-K diminution de la sensibilité du clavier.
CTRL-F1
verrouillage sur l'ennemi le plus proche.
F1 verrouillage sur l'ennemi le plus proche suivant.
F2 verrouillage sur l'allié le plus proche suivant.
CTRL-F2
verrouillage sur l'allié le plus proche.
F3 verrouillage sur le point de navigation le plus proche.
F4 verrouillage sur l'objectif terrestre le plus proche.
ECHAP annulation du verrouillage.
F6 vue extérieure.
F7 vue intérieure.
F8 vue de l'objectif en plein écran.
F9 vue au passage et poursuite.
F10 vue satellite.
Alt-x Quitter.

Touches de directiondéplacement (ou joystick).

Barre d'espacement mitrailleuse.
Bloc au-dessus des flèches vue extérieure 'sticky keys' tm.
Pavé numérique vues caméra ("+" et "-" pour zoomer, 5 pour centrer).
? carte.
p pause.
: (deux points)
puissance 100%.
; (point virgule)
puissance 0%.
1 à 10 puissance de 10% à 100%.
Origine Vue intérieure cockpit avant.
Page haut Vue intérieure cockpit avant droite.
Page bas Vue intérieure cockpit arrière droite.
Suppr. Vue intérieure cockpit arrière gauche.
Inser Vue intérieure cockpit avant gauche.

La caméra reste sur ces vues tant la touche est maintenue enfoncée. Dès que la touche est relâchée, l'affichage revient au mode de vue précédent.

Si la touche Verr Num est enfoncée conjointement aux touches citées ci-dessus, vous obtenez une version de la vue avec la caméra orientée vers le haut.

Les vues gauche et droite du cockpit sont disponibles en appuyant respectivement sur les touches Alt-4 et Alt-8.

Les versions des vues avec la caméra tournée vers le haut s'obtiennent également par les combinaisons de touches ci-dessous :
Ctrl-8 Vue cockpit avant.
Ctrl-9 Vue cockpit avant droite.
Ctrl-6 Vue cockpit droite.
Ctrl-3 Vue cockpit arrière droite.
Ctrl-1 Vue cockpit arrière gauche.
Ctrl-4 Vue cockpit gauche.
Ctrl-7 Vue cockpit avant gauche.

FLYING CORPS, MODE D'EMPLOI

La démo présente sur le CD ne tourne que sous DOS. La version intégrale de Flying Corps est conçue pour DOS et Windows 95. Il s'agit d'une version réduite, contenant une partie seulement des paysages, pas de campagnes, moins d'avions et une seule des nombreuses missions de combat.
La mission de démo, affrontement d'escadrilles, est tirée du jeu. Trois groupes de trois avions doivent se mesurer au même nombre d'appareils ennemis dans une rencontre en face-à-face.
Choisissez votre zinc (l'Albatros ou le Sopwith Camel), tentez de vous débarrasser de l'ennemi, et surtout, de survivre.
Flying corps comporte quatre campagnes, distinctes et autonomes qui vous feront vivre toutes les nuances de l'aviation et du commandement depuis un choix de perspectives américaines, britanniques et allemandes.

Moment privilégié entre tous : le courrier des lecteurs. Ah, lire vos charmantes, ou moins charmantes missives... S'extasier devant tant de gentillesse ou de méchanceté. Découvrir à quel point nous avons des tonnes de points communs ou sommes diamétralement opposés. Pour nous dire à quel point vous aimez-haïssez Joystick, que vous êtes d'accord-pas d'accord, c'est la même adresse : Joystick, Courrier des Lecteurs, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Courrier

Conflit ?

Les cartes 3D commencent sérieusement à monopoliser votre attention, les questions sur le sujet sont maintenant légion dans votre charmant courrier, c'est un signe. Cette lettre de François Souvignon d'Entraigues (84) est assez représentative.

Ma lettre ne battra pas le record d'originalité, mais je pense qu'elle a le mérite de poser une question pertinente.
Actuellement, beaucoup de machines sont vendues avec une carte Matrox Mystic, ce qui se comprend vu l'avenir de la 3D. Malgré les améliorations portées à celle-ci, surtout pour la compatibilité Direct 3D, elle n'en demeure pas moins décevante, compte tenu de l'absence de certaines fonctions 3D telles que le filtrage bilinéaire, le fogging ou l'antialiasing (pourvu que M. Toubon ne lise pas cela !). Par contre, les performances 2D de la carte sont très bonnes et, je pense, proches de celles de la Millenium.
Désireux de m'équiper de la Monster 3D avec le processeur Voodoo Graphics de 3DFX, je désirerais savoir s'il n'y aura pas conflit entre ces deux cartes, en particulier pour les Api Direct 3D. Sur ce point, un vendeur m'a affirmé que le driver de la Monster 3D prendrait le dessus sur celui de la Matrox. Pouvez-vous confirmer ?
D'autre part, dans le CD du mois de février, le patch Cyrix pour Windows 95 apporte-t-il des améliorations au niveau des performances ?

Pas de long discours, de théorie à deux francs ou de considération généraliste, soyons directs : oui, ça marche sans problème. Il se trouve que c'est précisément la configuration qui hante le ventre de mon gentil PC en ce moment, et ce, depuis près de deux mois. Les jeux tournent joyeusement, sans conflit apparent, crash ou événements bizarres, pourtant si courants dans la vie du trio PC-Windows 95-Direct 3D.
Au passage, vite fait, notons que les cartes 3D, et notamment la famille 3DFX, commencent à être vraiment intéressantes. Pour preuve la version OpenGL pour 3DFX de Quake, absolument renversante, ou encore la version 3DFX de POD (voir test dans ce numéro). Espérons qu'il ne s'agit que d'un début, et que les versions 3DFX des jeux vont bientôt pleuvoir.
Le patch Cyrix pour Windows 95 ne change rien au niveau des performances. Il sert juste à faire comprendre aux softs tournant sous Windows 95 qu'il n'y a pas un 486 au cœur de ta machine.

Devenir programmeur

En plus de terminer le premier niveau de Doom II, en mode Hurt Me Plenty et en huit secondes, Pierre-Henri Mercier de Nantes (44) se pose des questions quant à la validité de sa bécane pour se mettre au développement de jeux chez lui.

Je vous écris pour avoir des renseignements sur la fabrication de jeux vidéo : je suis très intéressé par le métier de programmeur. Mais voilà, je ne sais pas par où commencer. Tout d'abord, je possède un micro-ordinateur Cyrix 150+, une carte-mère Asusteck P55T2P4 avec 16 Mo de Ram EDO, un disque dur de 1,6 Go (...). Est-ce suffisant pour réaliser un jeu vidéo à peu près correct ? Faut-il absolument un système SCSI et une Matrox Millenium 4 Mo ? Ou faut-il un système complètement différent ?
Au niveau des logiciels, c'est le flou complet pour moi : Visual Basic 5.0, Softimage 3D ou des logiciels à un prix plus raisonnable ? Qu'est-ce qu'il faut connaître ? L'Assembleur, le Basic, le C++, le Pascal ou quelque autre langage ? Bref, je ne sais par où commencer.

Pas de problème pour ta bécane : elle est largement suffisante pour te lancer dans la programmation de jeux. En fait, dans l'absolu, une bécane proche de celle de l'utilisateur moyen est suffisante, et ta config est déjà au-dessus de la moyenne. Donc, pas de souci de ce côté-là. Non, il ne te faut pas absolument un système SCSI, vraiment pas, ni même une Matrox Millenium 4 Mo.
Pour ce qui est des logiciels, tout dépend de ton expérience en programmation, déjà, et des buts que tu souhaites atteindre. Les deux langages les plus courants dans le milieu du jeu, et c'est un quasi-duopole, sont le C/C++ et l'Assembleur. Ce dernier étant généralement utilisé pour écrire les routines qui demandent beaucoup de puissance (calcul 3D, affichage de sprites, scrollings...), tandis que le C ou le C++ est plus adapté pour l'ossature même du programme, ou des softs qui demandent moins de calculs lourds et rapides. Bon, je simplifie à mort et je schématise, mais c'est l'idée.
Se mettre directement à l'Assembleur, sur PC, sans avoir programmé avant, est tout de même déconseillé. C'est pas évident. Le C est, pour un premier langage, plus accessible, quoiqu'un peu évolué, surtout le C++. Il serait peut-être bon, si tu es grand débutant, de te faire la main avec un langage Basic, qui s'apprend vraiment rapidement. Et, avec des softs comme Visual Basic, on peut déjà obtenir des résultats très chouettes.
Le tout est de ne pas vouloir aller trop vite, ne pas griller les étapes. Tu ne feras pas le nouveau Quake en deux jours. Il faut se construire des bases, des connaissances, petit à petit. D'autant que le PC, et l'environnement Windows, n'est pas la plate-forme idéale pour débuter.



news

PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Telex

On vous l'avait annoncé comme une rumeur, mais c'est maintenant officiel : Eidos Interactive vient de signer un contrat d'exclusivité de quatre ans pour l'édition et la distribution des produits développés par Looking Glass Technologies. Premier titre à paraître en Europe : Flight Unlimited 2. Le prochain sera un jeu de rôles en 3D dont le titre provisoire est Dark.

Edito

Vous avez dû le remarquer depuis le précédent numéro, après la folie de Noël, c'est plutôt calme côté sorties.
Du coup, on en profite pour agrandir momentanément certaines rubriques, faire quelques essais, bref, prendre un peu de recul et de plaisir à notre partie de Sim Journal en temps réel. C'est vrai ça, faire tourner un canard, c'est faire de la gestion de ressources. Mais je n'ai pas encore réussi à patcher la rédaction. En voilà une idée de jeu qu'elle est bonne, Sim Journal. À propos de gestion de ressources, vous savez quoi ? Ce mois-ci, Command & Conquer fait encore parler de lui : une preview Mac, un add-on en test et 3 pages de notre rubrique Réseau. Près de deux ans après sa sortie, voilà un concept encore exploité. Décidément, cette industrie souffre d'une grave crise de créativité. À propos de jeux, vous savez quoi ? Depuis sa création, Joystick en a testé 3 000, sans compter les versions déclinées sur plusieurs bécanes. Bigre ! À propos de transition, vous savez quoi ? Je n'ai plus d'idées. Bon ben, fin de l'édito. Hop !
Cyrille Baron

L'école est finie

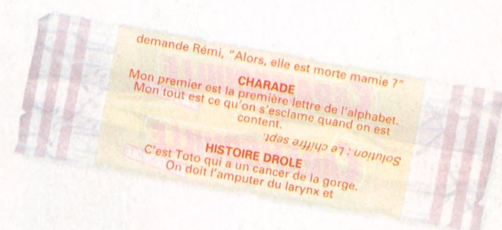
La nouvelle méthode pour étudier l'anglais via Internet est sur le point d'être lancée en Europe et au Japon. Ça se présentera comme une école virtuelle ou tout le monde pourra communiquer avec tout le monde, comme dans une salle de cours traditionnelle. Les élèves seront représentés à l'écran par des personnages animés qu'ils pourront dessiner eux-mêmes. Ces personnages pourront lever la main et exprimer des sentiments et des pensées par des expressions du visage. Le dialogue se fera en audio au moyen d'un microphone, mais les élèves pourront également s'envoyer des mails en direct. L'école pourra accueillir 1 000 élèves simultanément.
Ça me fout un peu les boules, ces histoires. Alors, c'est bientot fini, les batailles de petits suisses à la cantoche, la drague à la récré et les bastons à la sortie ? Après le télé-achat et le télé-travail, voila que le télé-bahut nous offre une raison supplémentaire de ne plus sortir de chez nous. Déjà qu'avec la télé tout court, on sort plus des masses... Enfin qu'importe, c'est le progrès et ça va sûrement aider des tas de gens. La maîtresse habite au ***www.englishtown.com****.*



MACH POUR MAC

Après avoir hésité entre le micro-noyau d'OS/2, Mach (NeXT), NuKernel (Copland) et même Solaris (Sun), c'est finalement Mach qui a été retenu pour Rhapsody (MacOS 8). C'est marrant, on pensait que dans les pommes il y avait des pépins, pas des micro-noyaux...

Génération Amelio



Amelio, la grosse tache d'huile d'Apple, vient de percuter grave sur la stratégie publicitaire de la compagnie : "Nos campagnes de pub sont molles et pas assez visibles." Après avoir remonté les bretelles aux gars de la cellule marketing, Amelio a pu admirer des slogans axés sur la facilité d'accès et d'utilisation du Macintosh, tels que : "Attention, n'essayez surtout pas de faire la même chose sur un PC !" On murmure qu'Amelio ajoute en marmonnant à chaque fois qu'il entend cette phrase : "Autant sucer des nains." Plus facile, peut-être, mais il me semble que ce que l'on demande à une machine conçue pour les hobbistes, c'est qu'elle soit mieux que celle du voisin.

POWER F1

SVM multimédia
«Power F1 est beau, très beau et l'environnement sonore est parfait»

JOYSTICK
«Power F1 est un très bon jeu que je vous conseille vivement»

PC PLAYER
«Béton ! Rien à dire. Power F1 a créé la surprise à la rédaction... Quel jeu ! »

Accrochez vous, Power F1 arrive sur les circuits ! Prenez le volant et plongez dans l'action de ce jeu de Formule 1 à la rapidité renversante et aux graphismes des plus réalistes. Entrez dans la course et mettez la gomme au milieu de têtes á queue, d'accidents et de nuages de fumée à plus de 300 KM/H.

- *Les 17 circuits officiels de la saison reconstitués dans leurs moindres détails.*
- *Plusieurs modes de jeu pour plus de plaisir : simple course ; championnat ; éliminatoires.*
- *Accès aux ateliers des écuries pour équiper, améliorer et régler les voitures.*
- *Arrêts aux stands, consommation de carburant, usure des pneus et dommages des voitures extrêmement réalistes.*
- *Configuration des voitures modulables pour s'adapter aux conditions de course et aux conditions météorologiques.*

Passez aux sensations fortes !!!






EIDOS
INTERACTIVE

6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex - Tél. : 01 41 06 96 70
http://www.eidosinteractive.com

Pour plus d'informations
3615 EIDOS*
08 36 68 19 22*
* 2,23 la minute.

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

JEU OFFICIEL DU CHAMPIONNAT FIA DE FORMULE 1

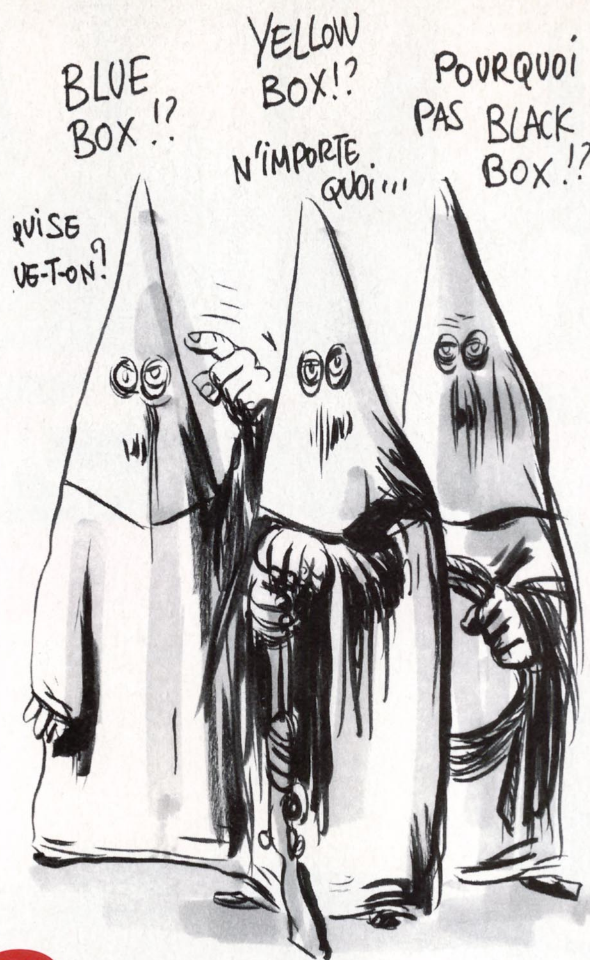
DONNÉES DE LA SAISON 1995 • MODE DEUX JOUEURS SUR LE MÊME ÉCRAN

PC CD

news

PILOT

On s'était un peu foutu de la gueule de Moulinex quand il nous avait annoncé, un peu honteux, qu'il s'était acheté un Pilot. Aujourd'hui on s'en veut, parce que semble-t-il ça marche, c'est pratique, utile et au final Moulinex est le seul de la bande à avoir un agenda tenu à jour, dans la poche, et sur son ordinateur. Alors voilà, US-Robotics baisse ses prix jusqu'au 31 mars. Le Pilot 1000 passe à environ 1 700 balles, et le Pilot 5000 à exactement 2 290 brouzoufs, ce qui fait environ 2 300 francs.



Mac OS sur PC ?

Il se peut que Rhapsody, alias MacOS 8, soit également porté sur PC Intel et machines Unix. Toutefois, ce portage ne concernerait que la "Yellow box" dérivée de NextStep. La "Blue Box", prévue pour faire fonctionner les applications MacOS 7, ne serait pas disponible sur ces plates-formes.

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

Ces derniers temps, Interplay se consacre à la refonte de nombre de ses jeux, et Descent to Undermountain fait partie du lot. Cette "suite" utilisant le moteur de Descent prend place dans l'univers de Forgotten Realms et vous plonge dans les profondeurs de la forteresse de Waterdeep. Hélas, ce jeu de rôles, sur thème héroïc-fantasy, est actuellement en plein relookage, notamment pour passer en mode Super VGA. Promis, on vous montre les premiers photos de cette refonte dès que possible.



Optimisme

Monsieur Brian Fargo, grand chef d'Interplay chez les Ricains, a annoncé tout récemment que sa compagnie entrerait, cette année, dans le top 3 des éditeurs de jeux vidéo. Rien que ça.

Remarquez, je préfère entendre des déclarations agréablement optimistes que des lamentations de looser. À venir, chez Interplay, cette année, donc : Realms of the Haunting, Descent to Undermountain et Star Fleet Academy, entre autres.

Soit quelques titres qu'on attend depuis un paquet de temps. Ne nous faites pas le coup de Stonekeep, Monsieur Fargo, s'il vous plaît.

alors je lui ai découpé les deux mains avec des petits ciseaux rouillés.
DEVINETTE
Qu'est-ce qui est gros, lourd, et qui tombe du ciel ?
Solution : Un gros truc lourd qui tombe du ciel.
HISTOIRE DRÔLE
C'est l'histoire de ta mère qui se fait écraser par un troupeau de

Bon plan !

Voilà, vous n'êtes pas encore connecté sur le Net, vous ne faites pas encore partie du monde des cyber-branchouilles, et ça vous démange méchamment. Ne serait-ce que pour vous connecter sur le site de Joystick, ***www.joystick.fr****, et nous envoyer des e-mails stupides, ou pour enfin compléter votre collection d'images de pingouins (nudge nudge) en en téléchargeant des tonnes sur les newsgroups* ***(alt.binaries.pictures.penguins.nudge.nudge)****.*

Vous ne voulez pas tout faire tout seul ? Vous êtes paumé et vous avez besoin d'un petit compagnon pour apprendre à brancher votre gentil PC sur l'réseau ? Comme je vous comprends... Entre donc en scène le bouquin "Internet sans stress", édité par Eléis. Cet ouvrage de 300 pages accompagné d'un CD-Rom se propose de vous guider pas à pas aussi bien dans l'installation de votre connexion que dans vos premières aventures sur le Net. En plus, vous bénéficierez d'une offre d'abonnement d'un mois gratuit chez un provider. Et tout ça pour une fortune ? Que nenni, pour un peu moins de 100 francs.

Flambée des prix à la foire au NeXt

Flambée du prix de rachat de Next : Apple Computers vient de payer 30 millions de dollars supplémentaires pour le rachat de la compagnie de Steve Jobs. Son porte-parole, adoptant le profil bas, souligne qu'Apple ne risque pas de générer des bénéfices avant la fin de leur quatrième trimestre fiscal au mieux (en clair, ça doit faire fin septembre). Facile ! Tiens, je vais la faire à ma banque, celle-là : "OK, je serai à découvert dans un mois, mais c'est que je viens de m'acheter une Porsche, vous comprenez ?" Pour pallier cette carence, Apple annonce une nouvelle restructuration, la seconde en un an. Tiens, je l'avais jamais faite non plus : "Mais ne vous inquiétez pas : pour remédier à ces problèmes financiers, je pense à nouveau déplacer ma commode Ikea pour la mettre à la place de mon meuble télé..."

news

SALOPERIE DE CLOWN

Ronald McDonald, vous connaissez, c'est le sale clown pourri en plastique dur qui traîne parfois dans les entrées de Mac Do. Saleté. Lui, j'peux pas le voir, c'est pas croyable. Déjà, les clowns, je peux pas trop les blairer, mais alors, celui-là, avec sa sale face toute palôte et son sourire coincé, c'est pas compliqué : il me stresse carrément. Rien que pour ça, vaut mieux éviter les Mac Do, vous risqueriez de tomber dessus.

À Lyon, nous avons maintenant une raison supplémentaire d'oublier d'aller faire un tour au "family restaurant", Mc Donald devient cyber fast-food. Deux ordinateurs permettent de "surfer sur le Web" tandis que vous vous enfilez vos Chicken Mc Nuggets.

Ah, au fait, évidemment, c'est payant. Faut pas rêver. Saleté de clown.

LES TROIS DÉDÉ

















Crache ton virus

À Nassau, capitale des Bahamas, on n'oublie pas d'être sur le Net et d'offrir des services utiles à la communauté mondiale. Spécialité locale des natifs du coin : le HIV Oral Test. Rien à voir avec les services offerts rue Saint-Denis, puisqu'il s'agit là de dépister le virus. Le kit, commercialisé par une société locale et vendu par correspondance, ressemble à une de ces petites mallettes pour extraire le venin de serpent : deux éprouvettes, un bocal de poudre, un ou deux instruments que Torquemada n'aurait pas reniés, ainsi qu'une abondante documentation. En résumé, on fait cracher successivement les deux partenaires sur le mélange et on attend une réaction pour faire la lecture. Suivant le résultat du test, on recrachera à nouveau, on baffera le partenaire ou on se tirera une balle dans la tête. Ludique, amusant, très cher et évidemment peu fiable. On le trouvera à cette adresse : http://www.aidstesting.com/convenient.html#simple.

Telex

Bon plan : Diamond Multimedia Southern Europe baisse ses prix. Les joueurs sont gâtés, puisque les cartes Stealth 3D modèles 2000 et 3000 seront désormais proposées 30 % moins chères. Pour les applications bureautiques, les Stealth 64 Vidéo et Stealth 2500, moins performantes mais moins chères, baissent aussi, de 20 %.

C'EST LE NAIN QUI DÉCIDE

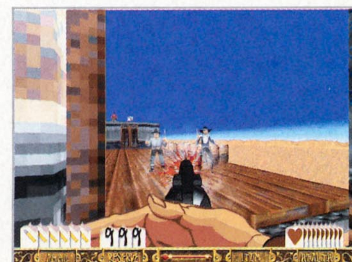
LucasArts met la dernière touche au second volet de la série Desktop Adventures, le premier avait, on s'en souvient un peu, mis Indiana Jones en scène. Cette fois, il s'agit de Yoda Stories, où le joueur incarnera Luke Skywalker débarquant dans les marécages de Dagobah pour devenir un super Jedi. Chaque nouvelle partie est une nouvelle aventure, c'est le principe des Desktop Adventures, qui se terminent en une heure environ. Luke devra résoudre tout un tas d'énigmes et de pièges tendus par ce nain de Yoda qui est là pour le juger, et décidera s'il a bien la trempe d'un Jedi.

Le bon, la brute et LucasArts



Le soleil est lourd, la ville désertée, un buisson mort traverse l'avenue, unique témoin de la scène qui va se jouer : face à vous se tient l'une des pires crapules de l'Ouest du Pecos. Le porc machouille un infâme cigare, tout en dégourdissant ses doigts. Il est prêt à dégainer, mais bientôt il regrettera son apparition dans Outlaws, dernier rejeton de LucasArts, parce qu'au pire, s'il vous bute, vous venez de sauver la partie alors vous n'en avez rien à battre et vous finirez bien par la lui plomber, sa sale gueule.

Outlaws, ce ne sera pas seulement un doom-like utilisant le moteur de Dark Forces, mais aussi un véritable jeu d'aventure sur fond de western spaghetti. En plus, cerise sur ce gâteau de nouilles, on pourra y jouer en réseau, se traiter de ventre mou, de pied tendre et de charogne, s'entre-tuer, se tirer dans le dos, s'amuser entre amis, quoi. L'aventure vous mettra dans la peau de James Anderson, ex-Marshall qui a rendu son étoile pour revenir se venger d'une sale histoire de sombrero emprunté et rendu taché. Des tas de gars vont morfler, sur Macintosh et PC, et la grande tuerie est prévue pour avril 97. Dernier détail, ce sera en français. Normal, c'est Ubi Soft qui fournit les munitions.



... du R.M.S. TITANIC
aux Services Secrets de Sa Majesté .STOP.
13 avril 1912 .STOP.
Mission prioritaire compromise à bord .STOP.
Attends nouvelles instructions .STOP.
URGENT .STOP. ...



6 ans plus tard,
la Première Guerre Mondiale
faisait 9 millions de morts...

...et c'est de votre faute.



AKG

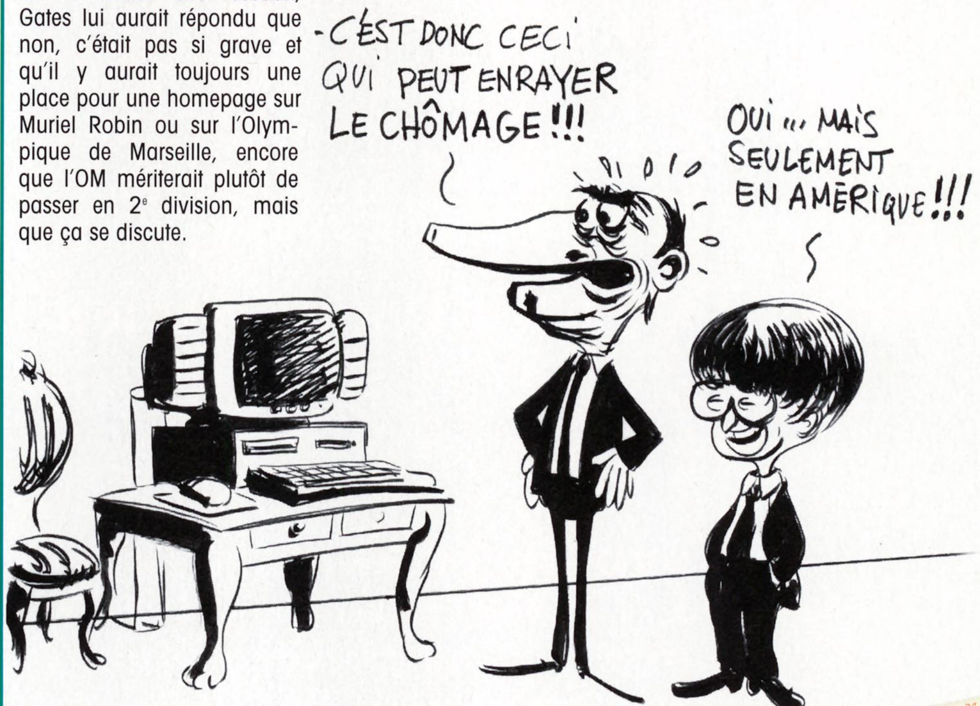
news

"ConfigSAFE et Les garçons"

Tiens, je vais m'installer un shareware pour avoir des post-it sur mon bureau de Windows... Hmm 34 mégas, c'est beaucoup, mais bon quand il faut. Ah, un message d'alerte : "Attention, ce programe a modifié vos fichiers system.ini, win.ini, winsock.dll, mmx2bal...". J'ai comme l'impression que je viens de pourrir mon PC. En plus, il faut que je reboote, bon ça commence à me gonfler tout ça. Après 20 minutes passées à attendre que Windows veuille bien démarrer, j'en suis venu à la conclusion que j'avais effectivement pourri mon PC. Avec "ConfigSAFE" de chez AB SOFT, j'aurais pu retrouver le plus simplement du monde ma configuration antérieure en redémarrant à partir du DOS. Car ce logiciel sauvegarde en tâche de fond toutes les modifications (dll, ini, autoexec.bat, config.sys, base de registre...) que Windows s'autorise, et vous donne la possibilité de revenir sur vos pas. Ce soft fonctionne sous Windows 3.1, Windows 95 et Windows NT, et son prix varie entre 400 et 600 francs selon les versions.

Bill Gates en France

"J'aime bien les ordinateurs, Léonard de Vinci, la culture et l'argent aussi." Voilà en substance ce que Bill Gates aurait déclaré à Jacques Chirac lors de la brève entrevue qu'ils ont eue fin février. Cela fait déjà quelques semaines que Bill Gates, véritable roux errant, parcourt le monde pour promouvoir son dernier livre, "The Road Ahead" (La route là, juste en face !), qui traite de l'informatique, de l'avenir de la race humaine... et d'argent. Jacques Chirac s'est déclaré très préoccupé par l'avenir de la langue française sur le réseau des réseaux, Gates lui aurait répondu que non, c'était pas si grave et qu'il y aurait toujours une place pour une homepage sur Muriel Robin ou sur l'Olympique de Marseille, encore que l'OM mériterait plutôt de passer en 2e division, mais que ça se discute.



demande Rémi, "Alors, elle est morte mamie ?"

CHARADE
Mon premier est la première lettre de l'alphabet.
Mon tout est ce qu'on s'esclame quand on est content.
Solution : "U"

HISTOIRE DROLE
C'est Toto qui a un cancer de la gorge et qui doit se faire amputer du larinx

Telex

Crystal Dynamics confirme qu'une suite de Gex est bien en cours de développement. Nous allons donc bientôt retrouver notre pote le lézard.

L'Expansion: Pauv' keums !

En couverture de l'Expansion daté du 5 février, la photo d'une console Sony PlayStation et les titres : "Cette machine génère des milliards", et "Comment vos enfants ont transformé les jeux vidéo en industrie lourde". Titre annonçant une enquête de sept pages qu'on a, tout d'abord, la joie de trouver effectivement à l'intérieur du magazine. Tout va bien.

Avidement, on se lance dans la lecture dudit article, curieux de savoir ce qu'un journal "sérieux" comme l'Expansion aura à dire sur ce milieu qui nous est cher. Après tout, il s'agit de vrais journalistes, des types qui manient les infos sur le monde de l'argent comme nous jonglons avec nos joysticks; des pros quoi. On va forcément apprendre plein de chouettes trucs.

Bah non, en fait. Il y a plein d'infos, en effet, des chiffres de ventes, des parts de marchés, des nombres avec plein de zéros et des prévisions, mais tout cela côtoie allégrement nombre de bourdes assez affligeantes, qui rendent tout à coup l'ensemble de l'article absolument douteux.

On y apprend qu'en 1973, Atari lançait sa première console (!) avec le logiciel Pong (!), affirmation accompagnée d'une photo d'un ordinateur Atari 800 XL légendée : "La première console Atari" (!). On y apprend que le plus perfectionné de nos ordinateurs a pour limites des animations en 15 images par seconde, tandis que les consoles crachent du 60 par seconde les doigts dans le nez, et autres considérations ridicules sur la comparaison entre consoles et PC ou encore sur Direct X de Microsoft ou la technologie MMX d'Intel. Et j'en passe.

On ne dit pas tout ça pour ramener notre fraise, dire que les gars de L'Expansion n'y connaissent rien et que nous, on est vachement mieux et puis plus beaux. Le problème, c'est que, du coup, il y a de grandes chances que tous les autres articles soient eux aussi truffés d'erreurs. Y a pas de raison. Seulement, ils traitent de sujets qu'on ne connaît pas, alors on est tenté de gober. Et puis, ceci est valable pour bien d'autres canards, comme pour la télé : à chaque fois qu'ils parlent de jeux vidéo ou d'informatique, c'est la guerre des absurdités et des points de vue ringards, racoleurs ou dépassés (sauf Arte, pour preuve leur étonnante émission sur le Net diffusée il y a quelques mois). On ne vous fait plus confiance, on ne veut plus vous lire, on vous aime pas.

Paradigm

Un nouveau venu va bientôt foutre les pieds dans notre gentil pays des jeux PC : la société Paradigm. Un nouveau venu, mais pas un étranger complet au monde du jeu vidéo, puisque les gars de Paradigm sont notamment les auteurs de Pilot Wings 64 sur Nintendo 64. Parallèlement à leur petite poignée de jeux Nintendo 64 en cours de développement, Paradigm bosse donc sur un jeu PC qui devrait sortir d'ici la fin de l'année.

C'est toujours bon signe de voir arriver du sang neuf de par chez nous, ils vont peut-être débarquer avec le concept du siècle, allez savoir. Peut-être.

Mon tout est une célèbre invention allemande.
Solution : La-choux-croûte- (la choucroute).

HISTOIRE DRÔLE
Un type chauve avec un béret demande à un autre type qui, lui, fume la pipe : "Dis-moi, t'aurais pas vu l'autre gars de la dernière fois, celui qui portait des habits tout bizarres...". "Ah ! Claude ?", demande l'autre. "Non", répond celui avec le beret (le chauve).

À fond dans les rues de ma Sim City

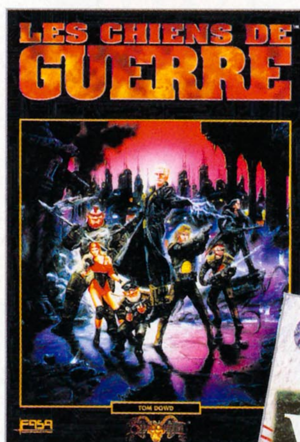
Il est des séries qui semblent être nées pour se renouveler à l'infini. Pour preuve, le développement en ce moment, en douce, derrière les portes fermées de chez Maxis, de Sim City 3000, qui devrait sortir d'ici la fin de l'année. Autre jeu Maxis qui devrait voir le jour très bientôt : Streets of Sim City, qui reprend le principe de Sim Copter, mais cette fois avec des voitures. Des courses de bagnoles dans des villes que vous aurez créées auparavant avec un des membres de la série des Sim. Marrant.

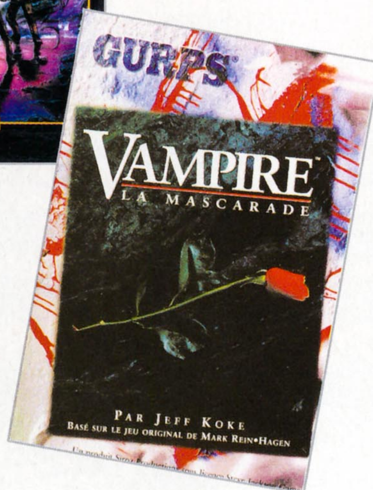
LE SAVIEZ VOUS ?
Le chiffre 6 n'a été inventé qu'en 1978.
HISTOIRE DROLE
Charlotte chahute en classe. L'institutrice lui demande :
- Tu n'as rien de mieux à faire que de d'embêter Rémi en lui coupant les mains avec cette grosse tenaille ?
- Vous n'êtes vraiment qu'une vieille lesbienne frustrée, répond
Solution : Aux putes.

J'ai deux amours

Ce sont mes deux jeux de rôles préférés du moment : Gurps et Shadowrun. Et comme le monde est bien fait, des extensions viennent justement de sortir pour ces deux bijoux. Gurps Vampire est l'adaptation officielle du célèbre jeu de Mark Rein-Hagen aux règles de Gurps. Toujours pour Gurps, la sortie d'Autoduel seconde édition est prévue pour le courant du mois. Il s'agira du jeu de rôles tiré de Carwars, wargame anthologique de Steve Jackson. Du côté de chez Shadowrun, Les Chiens de Guerre est un supplément entièrement consacré aux mercenaires, leur mode de vie, de pensée, leurs habitudes et comportements, avec pas mal d'équipements militaires supplémentaires, quelques nouvelles règles et un énorme tableau récapitulatif de tout le matériel existant. Précisons que Shadowrun est édité par Jeux Descartes, et Gurps par Siroz Production. Vous trouverez ces produits chez tous les bons traiteurs chinois.







Vitesse lumière

Des chercheurs de NEC Corporated viennent de doubler le record de vitesse de transfert de données sur une unique fibre optique (établi seulement sept mois auparavant), atteignant une vitesse supérieure à 2 milliards de bits par seconde, 1 000 fois plus que celle des communications longues distances actuelles. Commentaire de Peter Cochrane, des laboratoires British Telecom : "Les compagnies de téléphone sont aujourd'hui dans l'obligation d'inventer de nouvelles utilisations pour ce flot de données : quand cette technologie sera en place, le coût moyen d'un mois de téléphone pour un particulier tournera aux alentours de 15 centimes."

Les Mac Performa, c'est fini...

Mais juste le nom ! En effet, Apple estime que le nom «Performa» est trop associé au processeur 680x0, alors que depuis de nombreux mois ces machines sont équipées de PowerPC 603e allant jusqu'à 200 MHz... La gamme continuera donc d'exister sous un autre nom.



Anniversaire du black day sur Internet

Il y a tout juste un an à quelques secondes près éclatait le premier black out d'Internet : une grève de l'esthétique des pages web qui furent transmutées en version monochrome pour une journée en réaction à la censure et à la violation du premier amendement de la constitution sur la liberté d'expression. Les plus grands experts internationaux d'Internet du moment hurlèrent à la réussite, multipliant par 1 000 le nombre de sites ayant participé à l'opération. Un an plus tard, on vient de récupérer les chiffres : pas plus de 1 500 pages du WWW auraient participé à l'opération, que l'Organisation pour la démocratie et la technologie ose maintenant qualifier de "la plus grande et la plus réussie de toutes les manifestations et discussions de toute l'histoire d'Internet". Ils doivent sans doute ignorer que depuis cinq ans, la polémique sur l'un des mystères les plus étranges de notre décennie se poursuit encore dans le forum chanson française : "Patricia Kaas doit-elle son timbre de voix déconcertant à la présence de polypes. Si oui, une opération représente-t-elle le seul moyen d'arrêter ses beuglements ?"

Telex

GT Interactive vient de signer un accord d'exclusivité pour l'édition et la distribution des logiciels développés par 5D Games Inc. De cette union naîtra bientôt Millennium Four : The Rights, un jeu de combat et de simulation spatiale qui pourra se jouer en réseau jusqu'à 32 simultanément. 5D Games Inc. habite une chouette villa au www.5dgames.com de la rue Internet.

DVD-Pomme

Apple prévoit de sortir des machines équipées en standard de DVD-Rom début 1998. Rappelons qu'il y a dix ans, la firme avait été le premier constructeur à intégrer en série des lecteurs de CD-Rom. Un prototype de Performa 5400 modifié a été présenté au Milia. Oui, enfin un prototype de Machin 5400, puisque le nom Performa est abandonné (on a lu ça dans Joystick... ah, ce Joystick!). Et avec une capacité allant jusqu'à 18 Go, le DVD évitera (en principe) de jouer au grille-pain avec les CD de jeux en FMV...

Raymond Zarmu voit encore mieux que ses parents



Tigershark.



Star Command Revolution.

- Ouh la la, je vois des tas de choses !
- Bonjour, Monsieur le voyant, je venais pour...
- Silence ! Surtout pas un mot... je vois tout... Tendez-moi la main que j'y lise les lignes de... ah, mais je vois que vous n'avez pas de bras...
- Effectivement, je suis manchot des deux bras.
- N'en dites pas plus, je me débrouillerai avec les lignes de vos pieds... oh... oooh... je vois plein de jeux... Vous vous appelez Grégoire Trouzlup Interactive, mais vos amis préfèrent vous appeler GT Interactive.
- Incroyable ! C'est exactement...
- Silence... des jeux... je vois quatre jeux en juin... Mudkicker, un jeu de bagnoles purement arcade genre cartoon qui place le joueur aux commandes d'une Coccinelle... Star Gunner, un pur shoot-them-up en scrolling horinzontal... Star Command Revolution, un jeu de stratégie en temps réel... Ouh la la, attention, vous n'êtes pas le seul à pondre des jeux de stratégie en temps réel... Et puis, Tigershark, un jeu de combat en 3D temps réel futuriste avec des sous-marins... Passez-moi votre autre pied... oui... En juin, vous sortirez trois jeux... Shadow Warrior sera le nouveau produit des génies qui nous ont pondu Duke Nukem 3D. Ce coup-ci, ils nous colleront dans la peau d'un Ninja dans un univers qui mêlera magie, technologie et Japon médiéval. Ça se jouera en multijoueur aussi, évidemment... Oh, oh, vous sentez très fort du pied gauche... M.I.A. sera un simulateur de vol particulièrement réaliste sur le Vietnam, qui nous mettra aux commandes des principaux hélicos utilisés pendant cette boucherie inutile et barbare, tels que les Hucy, Loach, Chinook et Shawnee, ainsi que les avions Dragonfly et Skyraider.
C'est deux cents francs.
- Merci, Monsieur.



Shadow Warrior.

- Et alors, qu'est-ce que tu lui as fait ?
Et de lui répondre : "Je lui ai sauté dessus à pieds joints pendant deux ou trois heures."

LE SAVIEZ-VOUS ?
En 1974, Georges Deltouche est resté enfermé dans une boîte en carton pendant un mois sans rien manger. Puis, il s'est fait copieusement piétiner par une classe de maternelle.

Dis, où tu vas-tu, Monsieur Molyneux ?

Il me semble bien qu'en ce moment, on doit vous balancer une news par mois sur Monsieur Peter Molyneux himself. Résumé des épisodes précédents.Peter Molyneux est une des plus grosses pointures du milieu des auteurs-concepteurs-programmeurs de jeux, fondateur de Bullfrog et heureux papa de quelques titres phares (Populous, PowerMonger, Theme Park...). Peter Molyneux a revendu sa société, Bullfrog, à Electronic Arts. Mais maintenant, Monsieur Molyneux regrette : il est fatigué d'avoir les mains liées, d'avoir à se battre pour justifier des délais ou des budgets supplémentaires. Du coup, Monsieur Molyneux finit son dernier jeu chez Bullfrog/Electronic Arts, puis il s'en va voir ailleurs, monter une autre boîte. Accessoirement, le dernier jeu s'appelle Dungeon Keeper. Sa sortie est repoussée sans arrêt, mais je suis intimement persuadé qu'il s'agit du jeu du siècle.
Depuis plusieurs mois, la question est donc la suivante : cette nouvelle boîte de développement qu'il va monter, notre gars Peter Molyneux, qui va avoir l'honneur et le privilège de signer son contrat d'édition et de distribution ? Quel éditeur va profiter de cette incontestable manne à succès, tant la réputation de l'homme est forte ? On murmure tout un tas de noms, bien sûr, et on suppose que toutes les grosses cravates sont sur le coup. Pourtant, le nom qui revient de façon la plus persistante est celui d'Eidos, qui a le vent en poupe ces derniers temps et signe à tours de bras, avec notamment l'édition et la distribution des jeux Ion Storm, toute nouvelle boîte de John Romero (ancien d'Id Software).
Aucune déclaration officielle ne permet pour l'instant de corroborer la nouvelle. Le feuilleton n'est donc pas terminé. Les paris sont ouverts, et au mois prochain !

HISTOIRE DRÔLE
Monsieur Jean utilise la photocopieuse du bureau. Son patron lui demande :
- C'est le rapport de Mr Mérou que vous photocopiez ?
- Mais qui est donc ce fameux monsieur Mérou dont tout le monde n'arrête pas de me parler ?, demande Monsieur Jean interloqué.
- Quel Monsieur Mérou ?, demande son patron interloqué.
- Mais celui dont vous me parliez à l'instant. Celui dont vous

Les victoires de la cryogénie

Le énième Congrès annuel de la gérontologie et du spectacle chanté s'est bien déroulé comme prévu sans infarctus pour Claude Brasseur et sans crise d'incontinence pour Charles Aznavour qui s'est même permis d'interpréter un de ses plus grands succès presque oublié. Lors de ce festival national de l'auto-congratulation, on aura aussi noté la présence de la troupe de "Starmania" qui s'est affaissée sous les applaudissements malgré l'absence notable de deux de ses piliers : Michel Berger (mort d'une overdose de tennis) et Daniel Balavoine (étouffé par absorption de pales d'hélicoptère). Pour l'année prochaine, on prévoit déjà de refourguer le grand prix du spectacle grabataire aux "Misérables".

Telex

Sega sortira simultanément pour les formats Saturn et Windows 95 son prochain jeu de karting, développé par l'équipe anglaise Maniac Media Ltd. Ça s'appellera Formula Kart, et vu la qualité constante de ce que nous pond Sega sur PC, j'ai hâte d'y goûter. C'est prévu pour juin.





Monsieur Zamu voit tout aussi







- Bonjour, Monsieur le voyant, j'aimerais savoir...
- Silence ! Monsieur Zarmu voit tout. Choisissez une carte avec la main gauche. Oh, le sept de pique... Oh, oh... Vous vous appelez donc Gonzague, Gonzague Gremlin, et vous voulez savoir... Tirez une autre carte... Oh, encore le sept de pique... c'est donc que vous voulez savoir quels jeux vous allez bientôt sortir... Tirez encore une carte... hum... sept de pique... en avril, vous sortirez donc deux jeux. Le premier sera un Golf qui s'appellera Actua Golf... hum... je ne vous félicite pas pour le titre. Le second sera un jeu de foot et de management d'équipes qui s'intitulera... Actua Soccer Club Edition... et je ne vous félicite pas pour le titre non plus. Bon, tirez une autre carte. Sept de pique ! Parfait, au printemps vous sortirez donc un jeu de bagnoles 4x4 qui s'appellera... tirez une carte... GROUIK LE COCHON !?... Ah, mais... imbécile ! Vous avez tiré la carte de la main droite... tirez une nouvelle carte... parfait, le sept de pique, donc... le jeu s'appellera Hardcore 4x4, ça pourra se jouer en réseau jusqu'à 6 et à 2 par modem ou sur un écran splitté et c'est deux cents francs. Non, pas le jeu, la consultation.
- Merci, Monsieur.

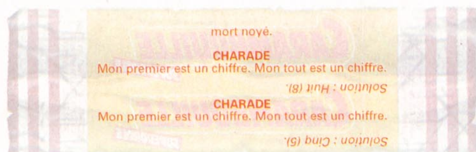


«Woz» est de retour

Après Steve Jobs, c'est au tour de Steve Wozniak de revenir chez Apple. Chouette, maintenant que tout le monde est rentré à la maison on va pouvoir réouvrir le garage et y faire du cidre.
Nos vieilles idoles se retrouvent, c'est chouette, mince. Je rajeunis à fond la caisse, là, c'est pas croyable. Tous les Steve, les deux Steve, ensemble.

Ron Millar passe à l'Act(ivision)

La saison des migrations de programmeurs et designers n'est décidément pas terminée. C'est au tour de Ron Millar de quitter son nid pour prendre un nouvel envol. Ron Millar bossait chez Bilzzard depuis la création de la boîte, et fut impliqué dans le design de Warcraft II, Diablo, ou encore Starcraft (sortie prévue cet été). Le voilà parti vers d'autres cieux, débauché par Activision. Dans un premier temps, notre gars Ron se concentrera sur la finition de Dark Reign : The Future War, un clone de Command & Conquer qui devrait voir le jour très bientôt.
«La séparation s'est apparemment déroulée en toute amitié et franchise» dixit les gars de Blizzard.

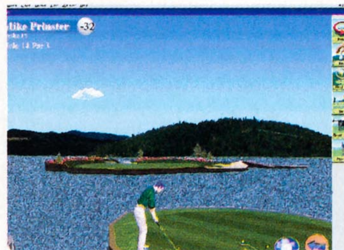


Un avion victime d'une panne de moteur réussit à atterrir tout de même

Chaque jour, C.N.N. nous apporte sur Internet sa moisson d'informations indispensable à la vie de tous les jours. Cette semaine, un avion léger, un monomoteur victime d'une panne de moteur, a atterri sur le deuxième trou (un Par 4 avec du rough partout) du Club de golf de Rancho Park. Un joueur flegmatique a aidé les deux passagers à s'extraire de l'appareil, puis leur a demandé s'ils savaient qu'ils s'étaient crashés à moins de 100 mètres de O.J. Simpson (qui disputait sa partie de golf hebdomadaire). Les deux types lui ont répondu que non.

Madame Zamu voit tout









- Bonjour, Madame la voyante, j'aimerais savoir...
- Teu teu teu... taisez-vous... je vois... je vois tout... vous vous appelez Paul... Paul Sierra... Asseyez-vous confortablement, Monsieur Sierra. Non, surtout ne me dites rien... laissez-moi sonder ma boule... Vous voulez savoir quels jeux vous allez sortir prochainement... Silence ! Ne troublez pas ma concentration... Je vois pour le printemps une aventure qui s'appellera Cyclone : Cité des Âmes Perdues... je ne vous félicite pas pour le titre... Silence !... Ça se passera dans l'Arizona, ce sera dans l'esprit film d'épouvante, avec des jeunes qui partiront tourner un vidéo-clip et se feront massacrer par un esprit maléfique... Je vois pour avril un jeu de golf qui s'intitulera... FPS : Golf. Je ne vous félicite pas pour le titre. On pourra y jouer en réseau jusqu'à 255 en même temps. Hum... 255... vous avez peut-être vu un peu large pour un jeu de golf, monsieur Sierra... J'ai dit silence ! Surtout ne m'interrompez plus... Deux ! En juin sortiront deux jeux ! ProPilot sera le dernier simulateur de vol de SubLogic... ça commencera par une initiation, genre école de pilotage virtuelle à bord d'un Cessna 117 Skyhawk puis, après obtention d'un certificat de pilote privé, les joueurs auront accès à quatre autres avions pour perfectionner leur technique dans des leçons intermédiaires : le Beechcraft Bonanza (oui, Bonanza, comme le gros gland avec son chapeau de con), le Beechcraft Super King 300, le Cessna 185 et le Cessna Citation Jet. Le but ultime sera de passer la licence commerciale. Le second jeu sera Captives : Rescue At Edison Base, un jeu de stratégie en temps réel de science-fiction qui pourra se jouer par modem et en réseau... oh oh... alléchant, monsieur Sierra. C'est deux cents balles. En liquide.
- Merci, Madame.

Intel Inside our pockets

Intel vient de dévoiler son nouveau processeur cadencé à 400 MHz, soit deux fois plus rapide que le Pentium Pro 200. Dans le courant de cette année, Intel compte commercialiser un processeur à 300 MHz, soit trois fois plus rapide qu'un Pentium 100. Après un examen approfondi des antécédents d'Intel, il s'avérerait que cette société est toujours cinq fois plus rapide que notre porte-monnaie.

Pyst: Myst parodié

Myst est encore aujourd'hui le jeu sur CD-Rom le plus vendu au monde. Nous sommes plus de 4 millions à avoir mis les pieds dans son univers étrange, plus de 4 millions de joueurs à nous être perdus dans les pièges et les énigmes de l'île du roi Mattruss.
Et puis, il y a quelques mois, les Ricains avaient la chance de voir débarquer Pyst, une parodie super drôle de Myst, donc, sur CD-Rom également. Une parodie où l'on retourne sur l'île dévastée par ses 4 millions de visiteurs, et où tout est prétexte à de bonnes grosses vannes. Nous étions jaloux de ne pas voir arriver cette jolie tranche de rigole par chez nous, de ne pouvoir admirer John Goodman ("Barton Fink", "The Flintsones", ou la série "Roseanne") qui incarne le rôle du roi Mattruss.
Eh bien, Sierra a eu la riche idée de corriger cette injustice, Pyst sera donc disponible en avril en France, et, accrochez-vous, entièrement traduit en français.
La classe. Accrochez-vous encore, le prix du jeu est absolument étonnant, puisque Pyst devrait être disponible pour un peu moins de 70 francs. La classe, encore une fois.
On tient là un joli collector, une belle curiosité dont on aurait tort de se priver. Il est bon de voir développeurs et éditeurs sortir des sentiers battus, prendre des risques, se lancer dans d'autres domaines que la petite poignée des genres de jeux qui marchent.

CHARADE
Mon premier est un prénom commençant par "p".
Mon second est un nom de famille.
Mon tout est un gros suiffeux pas drôle.
Solution: Patrick-Timsit (Patrick Timsit).

HISTOIRE DRÔLE
Charlotte a cherché Rémi partout toute la journée.
- Suis-je bête ! On l'a enterré vivant hier soir.

Gros lourdauds

Un gros lourdaud de sénateur ricain a encore fait des siennes, et voilà que la loi américaine vient à nouveau fourrer son gros nez sale dans le gentil monde du jeu vidéo. Le sénateur David Peterson (Arizona) a présenté un projet de loi visant à interdire aux enfants de moins de 16 ans l'accès aux jeux violents. Le projet est déjà passé en Arizona, et devrait être prochainement examiné par le Sénat. Interdire l'accès, ça veut dire que les p'tits n'enfants ne peuvent ni acheter ni louer un jeu qu'on a estimé "violent", et que ces jeux ne doivent en aucun cas tomber sous leurs yeux innocents dans un magasin. Ami commerçant de jeux ricains, prépare-toi à gérer ton échoppe comme on tient un sex-shop.
Cette loi a été présentée par le sénateur David Peterson suite aux pressions d'une certaine Ellie Rovella, mère d'un pauv'gamin vraiment malchanceux d'avoir une mère aussi lourdingue qui prétend que son fils a "perdu son innonce face au graphisme de Primal Rage".
C'est pas vrai, dites-moi que je rêve...

Telex

Tout comme sur quelques modèles de PC (et de clones Mac), certains Macintosh vont intégrer en interne un lecteur IOMEGA ZIP. Ce sera le cas du 8600, ainsi qu'un modèle de 6400. Et puis tant qu'à faire, la prochaine génération de Mac sera équipée en standard de lecteurs CD 12x.

Pirate mon Mac

Un concours peu commun se déroule en ce moment sur un serveur suédois. Le but : pirater le serveur Web des organisateurs, une société de service informatique, et modifier les pages à sa guise. La récompense : un peu moins de 8 000 francs.
Depuis l'ouverture de la compétition, le serveur en question a subi plus de 24 000 assauts, tous vains pour l'instant. 90 % des tentatives provenaient apparemment des États-Unis.
Le serveur tourne sur un Power Macintosh 8500/150, équipé de Webstar 2.0 sans système de sécurité supplémentaire. Le but est de prouver la fiabilité de la protection offerte par une telle configuration et de prouver que le système Apple est bien plus sécurisé que des systèmes Unix, par exemple. Apple ne cautionne pas officiellement ledit concours, une compétition du même genre s'était d'ailleurs déroulée il y a deux ans environ aux États-Unis. Personne n'avait remporté les 10 000 dollars mis en jeu.

Erratum Sega



Pauvre de moi, j'ai raconté n'importe quoi. C'était dans le test de Sega Rally du mois dernier, page 89 du Joy 79. J'annonçais tout fierot que Sega avait officiellement déclaré qu'ils allaient développer des jeux pour PlayStation. Super n'importe quoi. Au secours. C'étaient de vagues bruits de couloirs, démentis aussi sec par Sega. Comme un abruti, j'ai pris ça pour argent content. Super. La honte du journalisme français. Même dans "Voici", je me serais fait allumer. Très sincèrement, je présente mes excuses à vous lecteurs et à monsieur Sega qui a dû avaler de travers son sushi en lisant ça. Donc pardon, j'le f'rai plus, juré.
monsieur pomme de terre (sans majuscule, pour la peine…)

RÉORGANISATION CHEZ APPLE

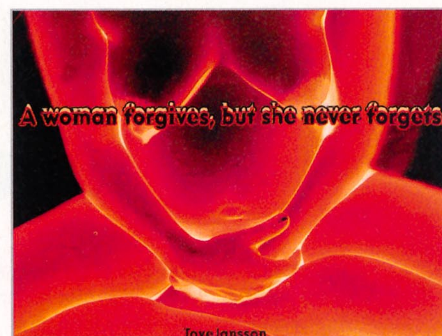
Nouvelle organisation chez Apple. Ça bouge beaucoup, y compris en ce qui concerne les effectifs, puisque Apple prévoit de licencier près de 25 % de son personnel (soit environ 3 000 personnes). Le Dr Amélio a indiqué qu'avec ce nouveau schéma, il y aurait "la bonne personne à la bonne place" et qu'Apple retournerait à la profitabilité d'ici 98. Fichtre, 3 000 personnes à la mauvaise place, ça en fait du monde. Et si c'était ceux qui les ont mis "à la mauvaise place", les responsables ? En tout cas, le Dr Amelio a rassuré ses actionnaires qui l'ont d'ailleurs réélu.

Salope post-moderne

À la fois lesbien, féministe et paradoxalement misogyne, "La Garce ambitieuse" est la plus étrange bizarrerie multimédia du mois. C'est une sorte de pamphlet interactif, drôle, cassant, intello, conçu et réalisé par une certaine Marita Luilia, artiste finlandaise qui distille tout au long de ce CD, son bébé de silicone, quelques bons litres de venin contre ces idiotes de blondes et ces imbéciles d'hommes qui les préfèrent.



Slogans, proverbes, citations, idées reçues, mode, littérature érotique, histoires (plus ou moins) drôles, tout ce qui concerne la féminité occidentale contemporaine est passé à la moulinette dans cette espèce de multitruc d'art et d'essai. Alors, qu'en penser ? C'est beau, bien fait, et ça a le mérite de toujours générer une réaction, que ce soit un rire, une réflexion, une grimace, ou l'envie irrésistible de gifler cette salope. Pour vous faire une idée plus précise, voici quelque-unes des phrases cinglantes qu'elle nous inflige : "Les gentilles filles vont au paradis, les mauvaise filles vont où elles veulent.", "Quelle est la différence entre une blonde et un ordinateur ?… Dans un ordinateur, il suffit d'entrer une seule fois les données.", ou encore "La femme pardonne mais elle n'oublie jamais.". Encore un point commun avec les éléphants.



Distribuée par Microfolie's, La Garce ambitieuse est bilingue français/anglais et vend ses charmes acides aux Mac comme aux PC pour moins de 300 balles… Attention, dispo uniquement à la FNAC. **http://www.edita.fi/bitch**

Le miel et les programmeurs

En Angleterre, le jeu vidéo semble être bien plus implanté dans les mœurs, ne serait-ce qu'à cause du grand nombre de rosbifs qui bossent dans ce milieu (les équipes de développement son en effet légion outre-Manche). Du coup, une chaîne de télé grand-bretonne prépare en ce moment un sit-com dont les personnages principaux sont des programmeurs, des graphistes et des designers de jeux. L'action se passerait au sein d'une vraie équipe de développement.
Pour plus d'authencité, les auteurs de la série ont rendu une petite visite à notre très chère équipe de Bullfrog, pour voir comment ça se passait dans le monde des programmeurs. Ils ont pas choisi les plus ringards, tiens.
John, programmeur des routines 3D, arrivera-t-il a déclarer sa flamme à Alison, responsable des animations de sprites ? Préférera-t-elle manger à la cantine avec Chris, le méchant responsable des bruitages ? Que doit penser David, programmeur principal, de l'invitation de Daphné, responsable de la traduction des manuels ?



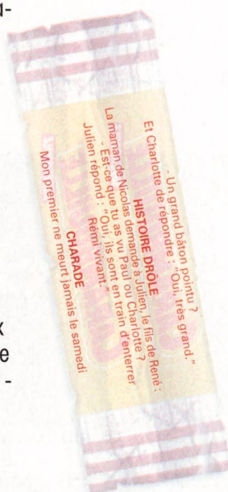
Conquest Earth en mai



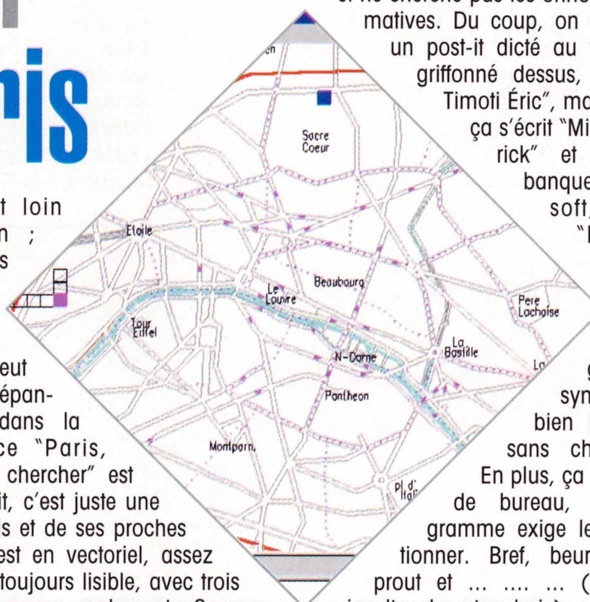
Le mois dernier, vous vous en souvenez sûrement, nous avions été sacrément emballés par Conquest Earth, le jeu de Data Design Interactive qui risque bien d'enfoncer Alerte Rouge. Tellement emballés, que c'était la couverture de Joystick, même.
On l'attendait impatiemment pour le mois d'avril, mais Monsieur Eidos a décidé de nous faire languir un peu plus, et Conquest Earth n'arrivera qu'en mai prochain. Preview le mois prochain, et test le mois d'après, si tout se passe bien.

Merci petit Jésus

Sitôt acheté, sitôt torché. C'est un petit drame qui se reproduit à chaque fois qu'on se passionne pour un jeu ; on y joue sans discontinuer, et puis un jour, horreur, on le finit. C'est ce qui m'est arrivé avec Alerte Rouge. Après deux semaines de bonheur, atroce constatation, je venais d'arriver à bout de la vingt-huitième et dernière mission. Mais, miracle, le petit Jésus a entendu les nombreuses prières que nous lui avons adressées par e-mail : Westwood Studio annonce pour mars la sortie d'un scenario-disk pour Alerte Rouge. Aux États-Unis, le programme s'appellera Counterstrike, mais il est plus que probable que Virgin rebaptisera le CD pour le marché français. Le divin enfant contiendra seize nouvelles missions, de nouvelles unités, de nouvelles technologies, huit musiques inédites, cent cartes spécialement dessinées pour jouer en réseau, un programme pour se connecter à Westwood Chat (leur service pour jouer on-line) et un thème de bureau aux couleurs d'Alerte Rouge. @lle-louïa.com.



Voir Paris



L'idée était loin d'être con ; mettre Paris en CD, c'est le genre de gadjet qui peut carrément dépanner. Mais dans la pratique, ce "Paris, trouver sans chercher" est limite. En fait, c'est juste une carte de paris et de ses proches environs. C'est en vectoriel, assez moche, pas toujours lisible, avec trois niveaux de zoom seulement. Comme son nom l'indique, "Paris, trouver sans chercher" propose un mini-logiciel de recherche par noms de rues : il ne concerne que Paris et ne cherche pas les orthographes approximatives. Du coup, on se retrouve avec un post-it dicté au téléphone, avec, griffonné dessus, "Avenue Miron-Timoti Éric", mais comme en fait ça s'écrit "Miron-Timothy Herrick" et que, dans la banque de données du soft, ils l'écrivent "Myron Timithy Herrick", c'est-à-dire avec deux fautes d'orthographe et une de syntaxe, ben on est bien loin du "trouver sans chercher" promis. En plus, ça n'est pas un outil de bureau, donc, le programme exige le CD pour fonctionner. Bref, beurk, voire même prout et ... . (inscrivez ici les insultes de votre choix).

Cher Monsieur Douste-Blasy...

Je viens de lire que France 2 se vante de proposer le premier site d'informations français en continu sur Internet **(www.france2.fr)**. Premier de quoi, ils ne le précisent pas, et de toute façon on s'en fout parce que, question infos, leur site est parfaitement navrant. On en arrive à ce constat à chialer : il n'existe pas sur Internet un seul site d'information francophone potable. En tout cas, rien d'aussi beau et ergonomique que l'exemplaire page de CNN **(www.cnn.com)**. Il y a bien le journal Le Monde **(www.lemonde.fr)** qui fout carrément l'intégralité de son canard sur Internet, chaque jour à 17 heures tapante, mais ça n'est qu'une expérience qui se finira début mars pour devenir un service payant à 7 balles le numéro. Alors, Monsieur le ministre de la Culture et de la Francophonie, allez jeter un coup d'œil à la page de CNN, puis à celle de France 2, riez ou pleurez, mais surtout faites quelques chose, parce qu'on en a tous marre de se taper des informations Coca Cola, en anglais, scandaleusement mensongères et orientées, lamentable parodie de journalisme.



Tu ne tueras point...

En attente dans le "couloir de la mort", Matthew Poncelet, accusé de meurtre, fait appel à une nonne, Susan Sarrandon, pour l'aider à éviter la peine capitale. "La Dernière Marche" est le genre de film qui vous chope aux c... tripes pour ne vous les rendre qu'au générique de fin. Un poids émotionnel omniprésent; vous savez, le genre de tension qui vous fait sourire de soulagement à la moindre tentative légère de bonne humeur. En fait, nous accompagnons Matthew pendant ses derniers jours, en quête de vérité pour les uns, en quête de justice pour les autres. Le réalisateur Tim Robbins, à qui nous devons déjà l'excellent "Bob Roberts", ne prend pas partie, il montre. Il montre les sentiments des deux côtés de la barrière, la haine, la colère, la peine, mais aussi l'amour, celui de Dieu. N'allez pas croire pour autant que nous avons à faire à des bigots, loin s'en faut, la belle Susan n'a rien d'une grenouille ; elle sera d'ailleurs "oscarisée" pour ce rôle. J'aurais pu m'étendre bien plus sur ce chef-d'œuvre, mais je me contenterai, pour terminer, de signaler la performance de l'autre grand rôle, celui qui vous tirera les larmes, le détenu Sean Penn.
"La Dernière Marche" est un film rare, il serait dommage que vous passiez à côté !
Chez Polygram Vidéo.



Newsbot 4 nudge nudge

Pour trier les images de pingouins (nudge nudge)

Il est parfois bien dur de trier toutes les images d'animaux (nudge nudge) que nous ramenons des newsgroups d'Internet. C'est bien embêtant d'avoir à les choisir une à une manuellement, surtout si un farceur mélange toutes les images de pingouins (nudge nudge), en y glissant des images de blaireaux (nudge nudge) ; alors là, on s'y retrouve plus. Pour que tout cela change, le gentil Scott M. Baker a créé un petit shareware qui vous aidera à remettre de l'ordre dans tout ce capharnaüm. Au programme, filtres d'images multicritère (chiens, chats, ours), "kill files" de gens vilains, et classement quasi-automatique des images décodées dans les dossiers de votre choix. Indispensable pour le rangement des images de poules (nudge nudge) ; on trouvera Newsbot dans sa dernière version au : ***www.primenet.com/~smbaker/sbnews/sbnews.html .***

La pomme en campagne

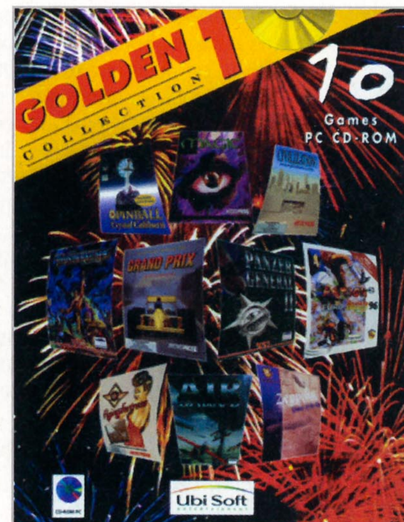
Selon notre confrère MacWeek, Apple prévoit une campagne publicitaire plus agressive aux États-Unis. Les pubs TV et papier démontreront les différences entre MacOS et W95 ainsi que les avantages des plates-formes PowerPC sur celles de systèmes à base d'Intel. Une partie de la campagne ciblera les nouveaux utilisateurs, tandis qu'une autre partie visera les utilisateurs actuels qui s'interrogent sur le choix de leur prochaine machine. Elles seront réalisées dans un style plus convaincant que celles de ces dernières années.

Telex

Eidos. Encore Eidos. Ils vont devenir maîtres du monde, eux, si personne ne les arrête. Ils viennent de signer un accord avec la société MGM pour la distribution européenne des produits multimédia. Hé, ils vont choper des crampes, à force de signer des contrats !

Autant que j'ai de doigts, sans compter ceux des pieds

Niveau écrasage des prix, même Mammouth peut rentrer chez sa mère : dix jeux pour environ trois cent cinquante balles. Et attention, pas n'importe quels jeux... Panzer General II, Action Euro Soccer 96, Thunderscape, Formula One Grand Prix (F1GP), Crystal Caliburn Pinball, Master of Magic, Civilization, B17-Flying Fortress, Air Power et Zeppelin Giant of the Sky. De mémoire, je crois que sur les dix, cinq ont obtenu un Megastar dans Joy. Ça s'appelle Golden Collection 1 (ce qui laisse présager qu'un jour sortira un Golden Collection 2), et c'est Ubi Soft qui nous sert cette bonne soupe.
On a donc le beurre, l'argent du beurre, mais évidemment, ça coince quelque part : la crémière parle anglais. Seul F1GP est en français, tandis que tous les autres softs sont en langue rosbif. Un tout petit manuel en français est fourni avec la boîte et il n'explique que l'installation des softs. Bref, pour le reste, faut se débrouiller avec des fichiers "Readme", en anglais ou en allemand, au choix .



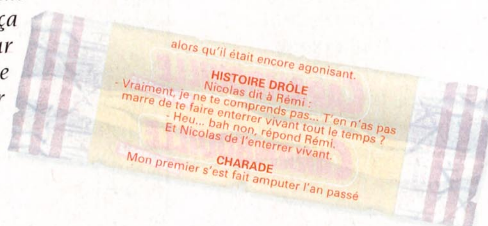
Telex

Pour l'achat de deux CD-Rom de l'excellente collection "Les aventures de Tim 7" (softs éduco-ludiques pour gamins du CM1 à la 5e), Ubi Soft en offre un troisième. La promo est valable jusqu'au 30 avril, et pour en bénéficier il faut renvoyer deux codes-barres, les tickets de caisse correspondants et un chèque de 30 balles à l'adresse suivante :
Ubi Soft/Tim 7
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil-sous-Bois Cedex



GT Interactive se lance dans le développement

On connaissait GT Interactive pour ses contrats avec tout un tas d'équipes de développement qu'ils éditent et distribuent avec le talent qu'on sait (3D Realms, Apogee, les Bitmap Brothers, Graftgold, Formgen, Sensible software, Scavenger, etc.). Voilà que GT se laisse gagner par le démon du développement à son tour, hop. Son premier jeu "in house" devrait sortir d'ici la fin de l'année, même que ça s'appelle Total Annihilation. Je ne sais rien sur le jeu pour l'instant, mais à mon avis, vu le titre, ce ne sera pas un simulateur de bisous sur la joue, ni un Sim Fleur Qui Pousse.



Des gens pas cons habitent Bordeaux...

... et ils ouvrent une boutique de jeux vidéos et autres multimachinchose. Tous les CD en vente pourront être essayés librement. On pourra y jouer à toutes sortes de jeux en réseau, à des tarifs vraiment abordables (entre 15 et 30 balles l'heure), et pour tout achat, ils vous fileront une heure de jeu en réseau gratos. Carrément pas con, et même plutôt cool :

Média 2000
71, rue Fondaudège
33000 Bordeaux
Fax : 05 56 81 74 08



MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM

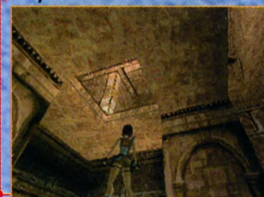
LES TOPS MEGACARTE PC CD ROM



NEW

Tales of Atlantis

Immergez-vous dans un **univers de légendes**, et retrouvez outre l'**Atlantide** des **mythes** issus de l'**imaginaire pré-celtique**, sur le Spitzberg, dans l'île de Pâques... Une aventure réalisée par **Cryo** très intéressante et aux **graphismes somptueux.**

TOMB RAIDER

HIT

Vous dirigez **LARA CROFT** dans un monde entièrement en 3D, aux quatre coins du monde à la **recherche d'Atlantis.** Avec elle vous pourrez courir, sauter, nager, et bien plus !! Ce jeu d'action aventure aux graphismes **exceptionnels** vous fera vivre à 1000 à l'heure.




KKND

NEW

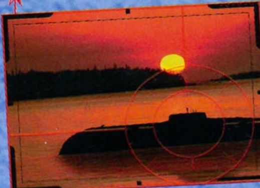
ATTENTION ! KKND, digne successeur de Command & Conquer et autre Alerte Rouge, s'annonce comme un **HIT** ! En effet, outre une **ambiance post-apocalytique, des vidéos délirantes, des décors en relief et un graphisme en SVGA**, ce ne sont **pas moins de 3 niveaux** qui vous tiendront en haleine de très nombreuses heures.



OPERATION TAIGA

NEW

Le data disc que vous attendiez pour votre Command & Conquer Alerte Rouge : **16 nouvelles missions** inédites, 8 côté allié et 8 autres côté russe testeront vos **talents de stratège.** Plus de **100 cartes** multi-joueurs et des **missions cachées** avec d'horribles... que vous aurez à affronter.

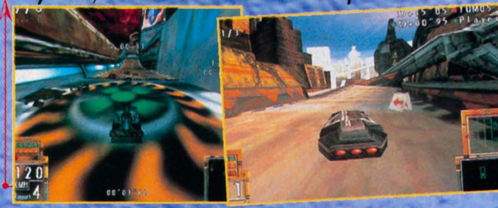



POD

NEW



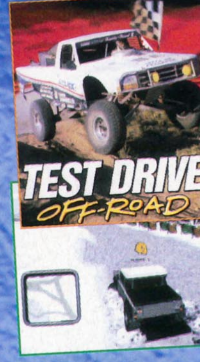
Grâce à POD la réalité dépasse la fiction ! Dans cette fabuleuse course en **3D temps réel**, première du nom à utiliser le nouveau processeur MMX, vous conduirez des **bolides hors du commun** et vous vous acharnerez sur **16 circuits plus délirants** les uns les autres, le tout en **dolby stéréo**, en **35000 couleurs** et en **mode multi-joueurs.**



TEST DRIVE OFF-ROAD

NEW

Éprouvez les suspensions des 4 x 4 monstrueux tels que la **Land Rover Defender 90**, la **Jeep Wrangler**, la **Chevrolet K-1500 Z 71** ou le **Hummer** sur 12 circuits très variés : boues, cailloux, sable, neige...





PERFECT WEAPON

NEW

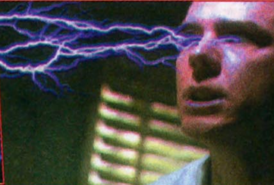
Plus de **100 mouvements d'arts martiaux, 1300 lieux en 3D** à explorer, **5 mondes hostiles !** Un jeu de **combat/aventure très novateur à découvrir en urgence.**




PHANTASMAGORIA II

HIT

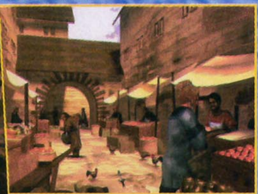
Phantasmagoria 2, **a puzzle of flesh**, est le volet suivant de la série. Une **histoire complexe et fascinante baignée d'horreur psychologique**, centrée sur la **folie** et la **rédemption** d'une **identité brisée.** Des heures de jeux de **terreurs** et de **plaisirs raffinés !**

BETRAYAL IN ANTARA

NEW

Partez de nouveau à l'aventure dans un **monde médiéval**, là où les **trahisons, les complots et les alliances** font bon ménage. Avec ce 2e volet de la Saga Betrayal, étanchez votre soif de **combats, de stratégie** et surtout de **trésors !!**

1/2 million de Mégacartes* çà se fête !

500 jeux offerts* par Micromania et ses Partenaires















BIRTHRIGHT

NEW

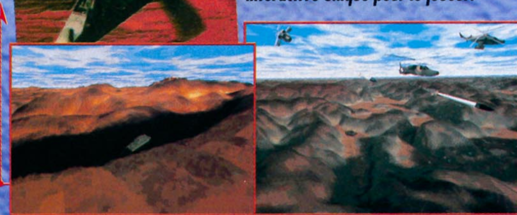
Un extraordinaire jeu de rôle basé sur la série Donjons & Dragons. Grâce aux innovations technologiques telles que des **combats en 3D temps réel** et **une option multijoueurs**, Birthright réinvente le **jeu de rôles et l'aventure** fantastique. Bienvenue dans le monde de Cerilia. Vous tenez entre vos mains le destin et l'histoire de ce peuple.



COMANCHE 3

NEW

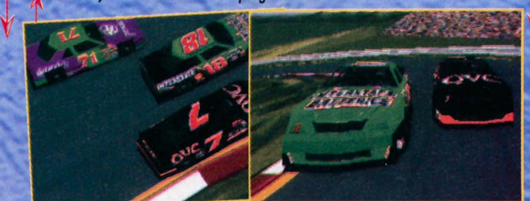
La référence en matière de **simulation d'hélicoptère !** Un moteur d'affichage ultra réaliste qui présente en **temps réel des paysages en 3D** et permet une **expérience interactive unique pour le joueur.**



PAPYRUS NASCAR RACING 2

HIT

Une simulation **si réaliste** que le port du casque devrait être obligatoire ! Pilotez un **bolide d'une puissance de 700 chevaux**, foncez dans **un virage à 280km/h**, installez-vous au volant de Nascar Racing 2 : **puissance, action réalisme, vitesse** sont à votre programme !



* Voir conditions de participation page ci-contre.

1/2 million de Mégacartes* ça se fête !



500 jeux PlayStation, Saturn ou PC CDRom du catalogue Micromania offerts aux plus de 500 000 porteurs de la Mégacarte par Micromania et ses Partenaires !

OFFRE VALABLE DANS TOUS LES MICROMANIA DU 1ER MARS AU 30 AVRIL 97.

Chaque semaine 2 gagnants seront tirés au sort dans chaque magasin et gagneront 1 jeu de leur choix.

* Au 31 janvier 1997 MICROMANIA comptait plus de 500 000 Mégacartes !

GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !**

** Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)



OUVERTURE PROCHAINE DE 2 NOUVEAUX MICROMANIA !

- **Micromania Les Arcades**
- **Micromania Villiers-en-Bière**

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades
Niveau Bas
93606 NOISY-LE-GRAND — NEW

MICROMANIA BVD DES ITALIENS (Ouvert tous les dimanches)
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13 (Ouvert tous les dimanches)

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour
77190 VILLIERS-EN-BIÈRE — NEW

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny
Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285
RER C Choisy - Bus TVM Belle Épine — NEW

MICROMANIA CERGY
Centre Ccial Créteil des 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport — NEW
Tél. 01 34 24 88 81 - 95000 CERGY

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Étoile
Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille
Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA ST-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour - Tél. 01 30 43 25 23
78000 St-Quentin-en-Yvelines — NEW

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - 94016 CRÉTEIL
Tél. 01 43 77 24 11 — NEW
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308

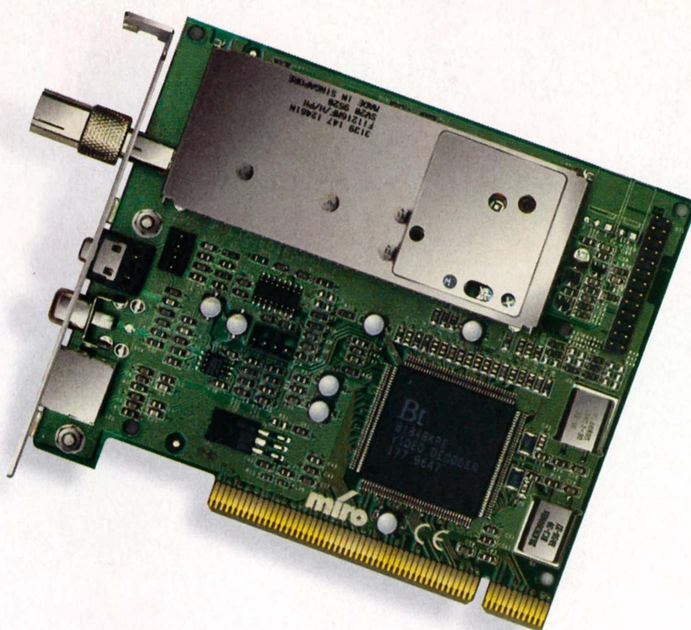
MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS
Tél. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI
DE 9H À 19H

Quoi de neuf ?

Miro Media PCTV



Cette carte TV pour bus PCI est dotée d'une interface particulièrement agréable à utiliser. Si vous avez opté pour d'autres périphériques Miro, elle vient s'intégrer à la centrale de commande Miro Media censée reproduire une station multimédia virtuelle pilotable par télécommande (en option). La PCTV sait également faire de l'acquisition vidéo en composite et SVHS. Quoi qu'il en soit, voici une excellente carte si vous désirez transformer votre PC en poste de télévision. ▶

Constructeur : Miro
Distributeur : Miro France
Téléphone : 01 46 12 03 12
Prix : 990 F TTC



CDR-1600

◀ Nec lance le premier lecteur de CD 16 vitesses. Répondant à la norme IDE/Atapi, il offre un taux de transfert de 1800 à 2400 Ko/s et un temps d'accès inférieur à 100 ms. 16 vitesses, ça commence à calmer pas mal...

Constructeur : Nec
Distributeur : Nec France
Téléphone : 01 46 49 46 49
Prix : 1200 F TTC

PG-5

Un jeu comme Virtua Cop, c'est bien, mais avec un flingue, c'est mieux. Le PC Gun, qui se connecte sur le PC via la carte d'extension incluse dans la boîte, va vous procurer de nouvelles sensations s'apparentant un peu à celle d'un flic butant une centaine de gars à la minute. Sympa, non ? Notez que pour l'heure, ce gun n'est compatible qu'avec le jeu fourni (un clone de Virtua Cop, justement). ▶



Constructeur : A4 Tech
Distributeur : Graphics
Téléphone : 01 40 09 86 26
Prix : N.C

Studio Works 5D

Et hop, un moniteur avec haut-parleurs intégrés hyper design. ▶ Le Studio Works peut monter jusqu'à 1280x1024 sur PC et 832x624 sur Mac. Allez savoir pourquoi... Les enceintes ne sont pas très puissantes (3 W RMS) mais s'avèrent suffisantes pour la plupart des applications multimédia. Le Studio Works existe également en 17 pouces (5 190 F).

Constructeur : LG Goldstar
Distributeur : LG Golstar France
Téléphone : 01 64 62 60 60
Prix : 3 090 F TTC



Vision Master 350

◀ Avec son pitch de 0.24 mm, le Vision Master 350 dispose de quelques réglages parmi les plus intéressants. Outre les classiques boutons de contraste, trapèze, rotation, etc., il est possible de paramétrer la chaleur des couleurs primaires, ce qui est fort utile pour la PAO. En plus, il est vraiment pas cher !

Constructeur : IIYAMA
Distributeur : IIYAMA France
Téléphone : 01 60 06 28 39
Prix : 2 500 F TTC



Loisirs

Une rubrique éminemment culturelle ce mois-ci, les produits éducatifs destinés aux plus jeunes ayant déserté nos bacs, apparemment, pour un instant. L'Afrique, Venise, le Panthéon, le Cambodge ou les mondes cinglés des Residents ; vaste programme, vaste invitation au voyage.

loisirs



Les 300 pièces de la collection prêtes à être "cliquées" pour livrer leur éclatante beauté.



À l'aide du curseur, vous pouvez faire tourner les objets sur eux-mêmes, et les admirer sous toutes les coutures.



PC, Mac, CD-Rom
Éditeur : Hypervision/ Arte Éditions

Arman

collectionneur d'art africain



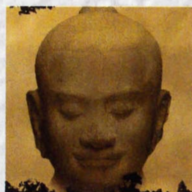
Arte ne se contente pas d'être la seule chaîne française (avec La Cinquième) digne d'intérêt, voilà qu'elle s'attaque au monde du CD-Rom. Si toutes ses productions décident d'être dans la veine de cet Arman, collectionneur d'art africain, nous sommes preneurs. Pas de doute.

À coups de Quicktime VR en haute résolution, ce CD nous propose de découvrir les œuvres artistiques des différentes ethnies qui peuplent l'Afrique (77 ethnies disséminées sur 22 pays). L'intégralité de la collection d'Arman, artiste contemporain co-fondateur du Nouveau Réalisme, est ici disponible : masques, statues, sceptres, peignes, chaises... objets magnifiques qu'il commente lui-même, puisque plus de deux heures de voix off sont intégrées au CD. Ajoutez les 2 000 pages de textes et dix minutes de films ethnographiques, et voilà de quoi bientôt vous transformer en spécialiste.

Vous explorerez la collection d'Arman comme bon vous semblera, en classant les objets par catégories, par pays ou ethnies d'origine, ou suivant un parcours historique. Chaque pièce est accompagnée de commentaires historiques, ethnologiques, ou même d'anecdotes d'Arman lui-même. De simples photos des différents objets n'auraient pu suffire à combler nos yeux avides, et la technologie Quicktime VR s'avère, pour ce produit, particulièrement utile : vous faites pivoter ou tourner les objets pour mieux les admirer. Ce CD-Rom calme et d'une douce qualité est le moyen idéal pour découvrir la profondeur et la beauté d'un art encore trop souvent qualifié de primitif par certains primates caucasiens. (NDRC : sortons un peu du cadre de Joystick : il est scandaleux qu'à ce jour, les œuvres africaines soient encore cantonnées dans des musées "d'outre-mer", scorie d'un mode de pensée colonialiste opérant des classifications racistes, alors que les collections égyptiennes trouvent une place toute légitime au Louvre. L'Art africain a sa place à Beaubourg, Orsay ou au Louvre en tant qu'Art à part entière. Non mais !).

Angkor

cité royale



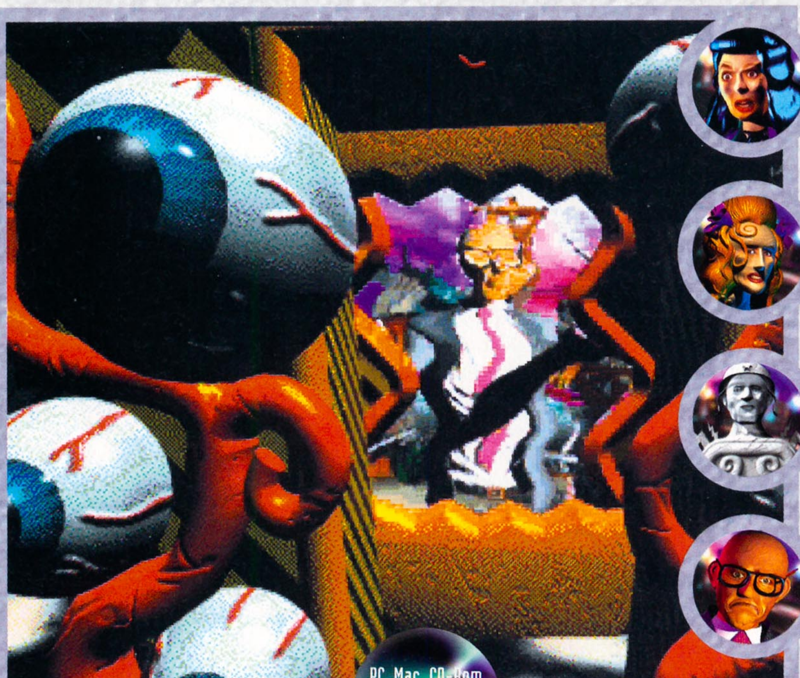
Parallèlement à l'exposition "Angkor et dix siècles d'art khmer" qui se déroule en ce moment, et jusqu'au 26 mai prochain, au Grand Palais à Paris, voici un CD-Rom made in France consacré à la ville cambodgienne qualifiée de huitième merveille du monde.

Plutôt qu'un titre interactif, il s'agit là de trois récits de voyages mis en images, en textes et en voix. Ils vous feront découvrir la superbe cité des rois à travers les yeux d'un explorateur occidental, ceux de Sophéa une danseuse royale, et enfin - mais là, le récit est purement imaginaire - ceux de Jayavarman VII, dernier roi khmer (qui lui ne l'était pas, imaginaire). Des voyages découpés en sept jours, qui mèneront jusqu'aux splendeurs d'Angkor. Angkor, on en redemande !

PC, Mac, CD-Rom
Éditeur: Infogrames







PC, Mac, CD-Rom
Editeur:
Inscape

Bad Day on the Midway

VF



Il s'agit là d'une fausse nouveauté, mais pas n'importe laquelle. Bad Day on the Midway est déjà sorti il y a quelques temps, et reste à ce jour le CD-Rom le plus original, profond, dérangeant et étrange que nos ordinateurs aient eu à avaler. Pour le plus grand bonheur des anglophobes, arrive enfin - et c'est l'objet de cette page - la très attendue version française.

Les auteurs ne sont autres que les mystérieux Residents, groupe cryptique et loufoque qui, depuis 25 ans, crache sa joyeuse démence musicale aux oreilles de ceux qui veulent bien écouter plus loin que leurs lobes. De leur identité, on ne connaît que ces silhouettes ornées d'yeux globuleux, caïnesques, eux-mêmes élégamment surmontés de chapeaux hauts de forme. Une vingtaine d'albums, des shows légendaires, les Residents sont maintenant passés au CD-Rom ; pour notre plus grand plaisir. Le scénario et les dialogues de Bad Day on the Midway ont été écrits par les Residents, mais le contenu graphique, les incroyables personnages, leurs animations, les décors 3D sont l'œuvre de talentueux artistes dont, non le moindre, Jim Ludtke. Tandis qu'on se promène dans cette fête foraine déjantée inspiré du film "Freaks", on n'a de cesse de s'émerveiller devant tant de génie, de beauté et d'originalité. On frissonne aussi, parfois, eu égard à la présence de lieux et personnages dangereux plutôt malsains ; à moins que ce malaise ne vienne de l'observateur lui-même et de sa peur, peur de la différence, peur de ce qui bouleverse les idées reçues. Schizophrénie redoutable : on ne dirige pas un personnage mais tous, et ceux-ci sont capables d'incarner chaque humain croisé, en un seul clic. Évidemment, musiques et bruitages ne sont pas en reste, Residents oblige.

Pas de méprise, il ne s'agit pas d'un CD-Rom pour les enfants, le scénario, les thèmes abordés, les dialogues et l'ambiance générale de Bad Day on the Midway leur passeraient allégrement au-dessus de la tête. Les autres peuvent foncer les yeux fermés, sur ce qu'il convient d'appeler une œuvre d'art numérique étonnante et marquante, au déroulement singulier (entre le clic déambulatoire et le jeu vidéo).



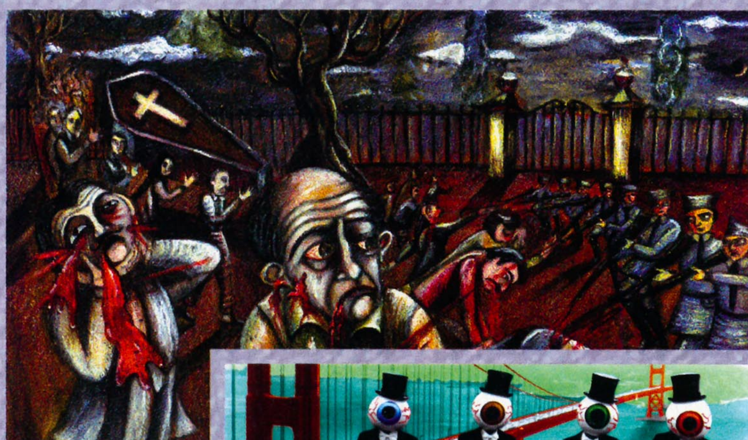




Les persos animés en 3D ne sont pas plus sympathiques pour autant, surtout pas cet agent du gouvernement obsédé par les fraudes fiscales.







Plusieurs styles graphiques se côtoient dans Bad Day on the Midway, tous de grande qualité.

Quand vous croisez d'autres personnages, discutez avec eux, ou, en un seul clic, entrez dans leur corps et leurs pensées.



The Residents.

Le Sénégal de Youssou N'Dour

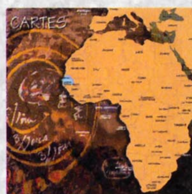


PC, Mac, CD-Rom
Editeur: Plein Champ/Organa/Ubi Soft





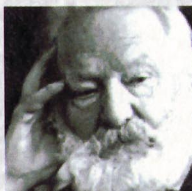
Les paroles des chansons sont traduites à l'écran.



Après les collections d'Arman, et maintenant avec cette visite guidée par Youssou N'Dour, la rubrique Loisirs de ce mois-ci est décidément placée sous le signe de l'Afrique.
À travers l'histoire du musicien Youssou N'Dour, de ce qui lui est cher, c'est le Sénégal tout entier que nous découvrons : ses principales ethnies, son passé politique, sa culture et la richesse de son art. Graphiquement très riche, et bien sûr haut en couleurs, le Sénégal de Youssou N'Dour fait voyager avec ses centaines de photographies et illustrations, ses peintures d'artistes locaux, ses vidéos et bien évidemment ses très nombreuses musiques, traditionnelles ou plus modernes.
On voit et on entend Youssou N'Dour tout au long du CD-Rom, qui fait le point et donne d'agréables explications sur la culture sénégalaise ou sur sa vie et l'histoire de ses chansons. Sept d'entre elles sont présentes sur le CD-Rom, avec leurs paroles en woloff, la langue de prédilection de Youssou N'Dour, ou traduites en français, sous forme de clips inédits créés spécialement pour ce CD-Rom.
Bref, une véritable réussite qui a de quoi intéresser même ceux qui ne se sentent pas spécialement attirés par les musiques de l'artiste sénégalais.

Le Panthéon

de Voltaire à Malraux



Aux Grands hommes, votre ordinateur reconnaissant. Ils sont écrivains, scientifiques, parfois hommes politiques, personnalités religieuses ou militaires ; ils ont tous en commun d'avoir Le Panthéon pour dernière demeure, et les voilà tous réunis sur un même CD-Rom.
Touristique, historique ou culturel, ce CD-Rom permet notamment de visiter le Panthéon en Quicktime VR, de s'y plonger, donc, véritablement. Diverses chronologies, portraits ou fiches permettent de revivre les grands moments du lieu réservé aux grands hommes (et femmes, puisque Marie Curie y figure en bonne et due place). Des images de différentes époques, photos, peintures ou mêmes films (transfert des cendres d'André Malraux, enterrement de Jean Jaurès, ou hommage à Louis Braille) ; des commentaires oraux ou textuels ; des extraits de presse ; bref, toute l'histoire du Panthéon et des hommes qui le hantent.
Un CD-Rom très spécifique, mais plus étonnant qu'il n'y paraît.



PC, Mac, CD-Rom
Editeur: Monte Cristo Multimédia/Ubi Soft

Visite à l'intérieur du Panthéon, grâce au Quicktime VR



La Fenice

PC, Mac, CD-Rom
Editeur: Index

visite virtuelle d'un opéra à Venise



Le 29 janvier 1996, un terrible incendie ravageait et faisait disparaître La Fenice, magnifique opéra de Venise. La France, par l'intermédiaire du gouvernement - qui pour une fois pensait à la culture, mondiale en l'occurrence - et de diverses associations, s'est engagée à participer à l'effort de reconstruction du magnifique trésor du patrimoine mondial. La Fenice renaît donc, tout d'abord sur CD-Rom, pour permettre une véritable renaissance ultérieure, en dur. Tous les bénéfices des ventes de ce CD-Rom La Fenice : visite d'un Opéra à Venise seront reversés pour participer à sa reconstruction. Accessoirement, vous ne vous retrouverez donc pas avec un bout de papier, un pin's ou un bel autocollant "J'ai participé à la reconstruction de La Fenice", mais avec un CD-Rom de qualité qui vous fera revivre l'histoire de ce lieu prestigieux.
Visite virtuelle du bâtiment reconstitué en 3D, découverte des principaux compositeurs qui ont fait son histoire, de visiteurs illustres, de grands interprètes ou des œuvres elles-mêmes, ce CD-Rom est merveilleusement documenté. Par conséquent, vous n'avez aucune excuse pour ne pas devenir l'un des acteurs de la reconstruction de La Fenice.

ENFIN TU VAS POUVOIR TE PAYER UNE BONNE TRANCHE DE MTV AVEC MTV HOME VIDEO





NOUVEAU : MTV HOME VIDEO : LE BEST OF MTV

Enfin... toi aussi tu vas y avoir droit à MTV! Même si t'es pas câblé, tu vas pouvoir t'offrir le meilleur des programmes de la plus branchée des télés avec MTV HOME VIDEO. Parles-en (doucement) à ton magnétoscope, ça va être un choc pour lui aussi.

Mars 97: Sortie des 6 premières vidéocassettes MTV

AMAZONIE



home video

EN VENTE EN VIDEO



Un zeste dans un de busi

Tous les ans à Cannes, le Milia célèbre la gloire du multimedia business. Une production dans l'ensemble respectable, mais pas vraiment décoiffante. Heureusement, quelques perles étaient cachées parmi la multitude, notamment "Ève" de Peter Gabriel qui sort enfin en France.

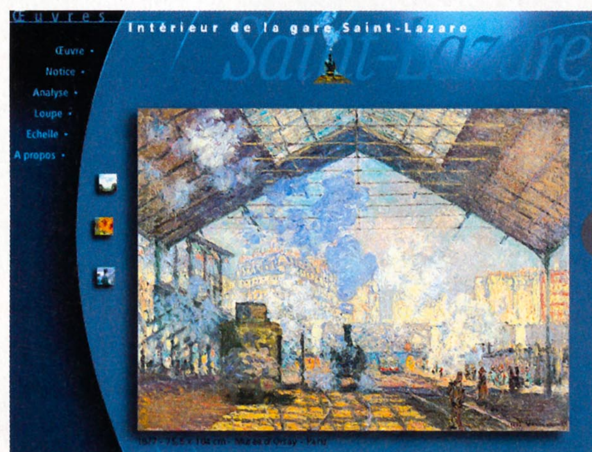






Le multimédia est comparable au septième art. Chacun peut prendre une caméra et filmer sa voisine en train de laver l'escalier à grande eau. On peut difficilement espérer attirer les foules, mais cela demeure stricto sensu du cinéma. Il est pareillement possible, comme d'autres gavent les oies, de truffer un CD-Rom d'images, de sons, de parlotes avec des boutons en relief. De nombreux éditeurs ont acquis un indéniable savoir-faire en la matière. Susciter le frisson est une autre affaire.

En matière de CD-Rom, un premier constat : il serait bon de former les démonstrateurs à une meilleure approche de la présentation. Car nombreux sont ceux qui pensent qu'un bon CD-Rom se mesure en terme quantitatif : 3 000 images, 200 vidéo-clips, 340 cris d'oiseaux, etc. (Comme si l'on jugeait les bons films au nombre d'acteurs qui jouent dedans !). En attendant, les éditeurs s'évertuent à vouloir montrer un maximum en un temps limité. Sur la démonstration du titre "L'Essentiel de la musique", l'on passe, sans crier gare, d'une scène de théâtre à un extrait de la Flûte Enchantée au glossaire, puis au commentaire d'une dame en parure : "Saviez-vous que les derniers mois de Mozart furent une terrible épreuve?"... Soumis à un tel zapping, il est difficile d'entrer dans l'essence d'un produit. Et pourtant, ce CD réalisé par Index+ paraît prometteur, tant il fait miroiter un agréable voyage vers les contrées de la grande musique. Son tuteur, Montparnasse Multimédia, le voit déjà en tête des charts. Sortie : avril prochain.

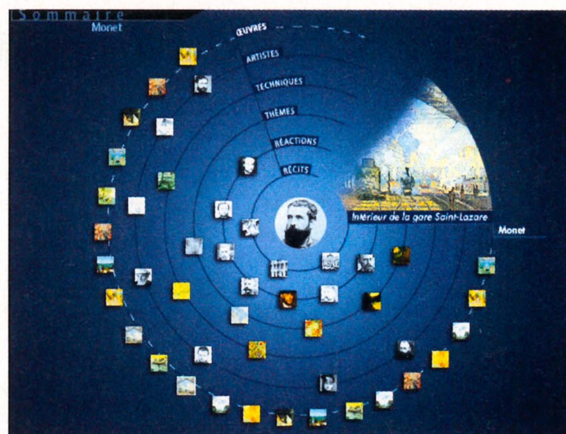


La RMN (Réunion des musées nationaux) avait organisé une conférence au titre provocateur : le CD-Rom culturel est il mort ? Idée forte : Le Louvre, avec ses fameuses ventes "supérieures à celles de jeux" aurait-il été l'arbre qui cachait la forêt ? Laurence Herzsberg, déléguée aux programmes multimédia, a reconnu qu'un grand nombre de titres avaient été des échecs financiers et y voit trois raisons : manque de qualité éditoriale, prix trop élevé et ciblage inconséquent.

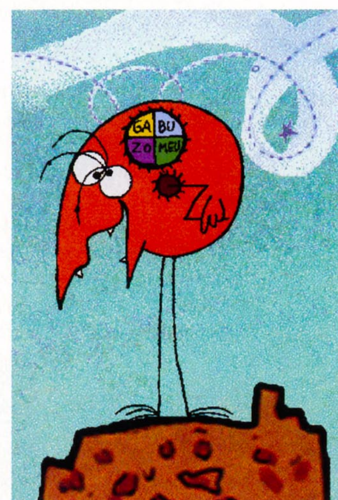
Heureusement, selon elle l'année 96 a vu le genre aborder un tournant décisif. L'un des axes forts a été la sortie de "Versailles" de Cryo, le premier ludo-culturel : "Ce type de produit s'adresse à un public que nous ne connaissions pas, qui n'irait pas directement vers le culturel. Presque tout le monde aime les jeux, et il est possible d'utiliser ce goût général pour mieux transmettre un savoir". Et d'indiquer la coproduction d'un nouveau ludo-culturel consacré à l'Égypte. On en bave d'avance.

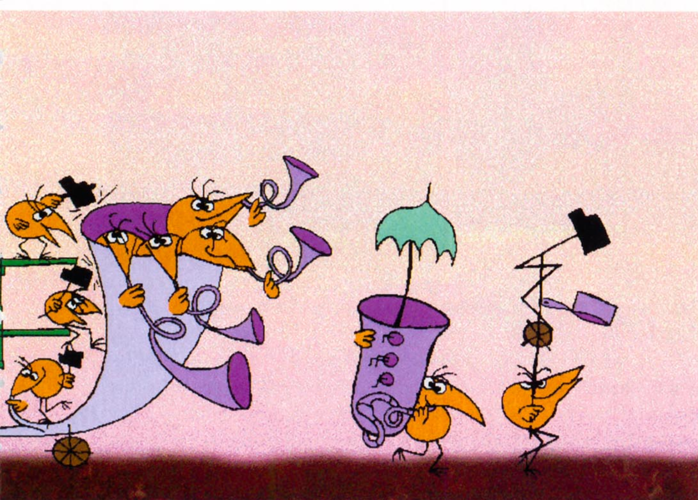
Parmi les nouvelles productions de la RMN, figure un joyau réalisé par Index+ : "Les Impressionnistes". Une interface originale permet de construire son propre sommaire avant d'entrer dans le vif du sujet : œuvres, artistes, techniques, etc. La réalisation est exemplaire, avec une habile cohabitation d'une animation à l'ancienne et d'un tableau tel le "Quai du Louvre" de Monet. Ce mélange favorise une découverte envoûtante, d'autant que chaque œuvre est mise en perspective par des citations éclairées : critiques d'art, mécènes, écrivains tel Émile Zola... Subtil détail : la lumière sur les écrans a été créée dans un esprit "impressionniste", avec une palette de couleurs ad hoc. Et comme dans "Le Louvre", une analyse des lignes sous-jacentes d'une œuvre nous fait entrer dans l'intelligence de celle-ci. Sortie : 15 avril.

"Au risque de surprendre, j'affirme que 1996 a vu une forte croissance du CD-Rom culturel !" Pierre Raiman, qui dirige Montparnasse Multimédia, a



d'art monde ness men





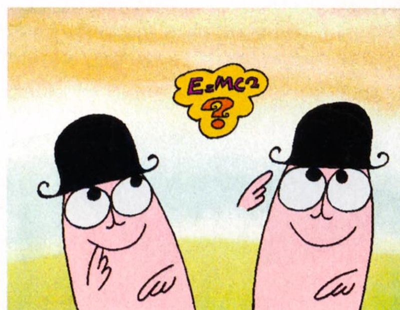
choisi une approche offensive, chiffres à l'appui : 65 000 copies d'"Orsay", un chiffre d'affaires de 28 millions de francs soit une augmentation de 85 %. Raiman voit là une tendance de fond.

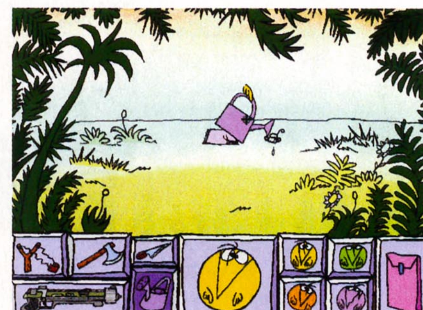
Pour l'heure, nous sommes lundi 10 février, au lendemain des élections de Vitrolles, et Raiman se veut militant. "Au vu des récents événements, il m'a semblé important de signifier que le multimédia interactif a sa place dans le combat d'idées." Et d'enchaîner avec la bande-annonce de "La Résistance en France", un CD-Rom qui met en valeur ces personnages d'intégrité qui ont su défier l'oppression, "dans un bricolage héroïque". Toute la difficulté de faire partie de ce groupe, qui a osé le risque extrême, est décrite avec dignité et sobriété. "On a trop tendance à oublier que la Résistance est une page exceptionnelle de notre patrimoine, indique Raiman", avant de parler d'un "devoir de mémoire". L'autre production majeure, "Le Ghetto de Varsovie", est d'une semblable force. Voilà des CD que l'on souhaite voir au programme de toutes les écoles.

Mais Pierre Raiman nous a également gratifiés d'une véritable surprise en dévoilant un prototype de DVD-Rom. "Ce que nous voulons montrer, c'est que le DVD n'est pas simplement un CD-Rom multiplié par huit. Il appelle une écriture nouvelle, plus proche de la télévision interactive." S'ensuit alors une démonstration à demeurer pantois : de la vidéo plein écran, qualité Laserdisc, avec possibilité de naviguer dans le film à partir des zones sensibles de l'écran. Grandiose ! Et soudain nous réalisons que le CD-Rom est voué à disparaître tout comme le vinyle en son temps, tant il sera transcendé par ce nouveau support, qui va enfin rendre grâce à la vidéo et au son. Devinez ce que compte produire Raiman ? "Un grand DVD sur le musée du Louvre." Le concept des suites ("Arme fatale", "Rocky"...) a frappé le multimédia.

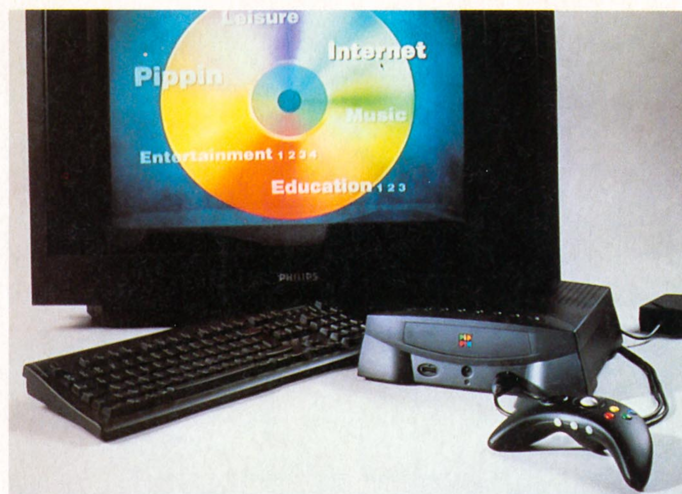
Chez Liris Interactive, l'ambiance est moins chaleureuse. Anne Touraine joue les dames de fer pour mieux clamer ses chiffres : 120 000 "Larousse Multimédia Encyclopédique", 25 000 "Bibliorom"... Et d'ajouter le plus sérieusement du monde : "Nous avions dit que nous ferions ce que nous disions. Nous avons fait ce que nous avions dit !". Mais qu'importe si la forme est rude. Force est de reconnaître que le futur "Découvertes" devrait être un monument. Cette encyclopédie, qui sortira à la fois en CD et DVD, démarre par une musique à la Zarathoustra et l'image d'un globe dardant ses rayons lumineux vers la galaxie qui répond en faisant flasher les images de sa collection d'objets : planètes, lézards, automobiles... On entre alors par un tunnel avec des images sur les murs, dans un esprit qui ne renierait pas Cryo. L'utilisateur draine les images qui l'intéressent vers le centre de l'écran afin de bénéficier d'une visite personnalisée. Dans le meilleur des cas, il visite en 3D temps réel des sites historiques, tels que la maison d'un riche fonctionnaire romain dans Pompéi, ou le tombeau de Néfertari. Sans aucun doute, s'il doit exister un "Encarta-killer", ce sera ce produit-là, qui s'annonce remarquable.

Avec "Victor Hugo" de Havas, nous voici de retour dans le royaume du CD-Rom d'auteur. Tout commence par une intro dramatique à souhait pour déboucher sur des titres de chapitres éloquents : L'Homme Océan, L'Homme Siècle, L'Exil... Immédiatement, nous bai-





gnons dans le dramatique, le tumulte et la tempête. La destinée de Hugo fut particulièrement dense et forte, que ce soit en tant écrivain ou témoin actif de son temps. La mise en scène d'une telle vie n'était pas aisée, et Havas y est parvenu avec maestria. L'esprit du génie littéraire a été capté et restitué, mais aussi enrobé avec des tableaux et une bande sonore léchés... Si le CD-Rom ne devait trouver sa raison d'être que dans quelques titres, celui-là serait du lot. Un seul détail nous a gênés : l'orateur débite parfois son texte, comme s'il avait reçu la consigne de faire rapide, "vu que l'on a 600 Mo pour tout stocker". Sortie : mars.
Dans un registre plus badin, Microfolies a entrepris d'adapter les Shadoks, une série animée des années 60-70, demeurée mythique pour son humour déjanté. Le CD-Rom nous plonge dans de petits jeux saugrenus, mettant en scène ces fébriles créatures. Pour se sortir d'affaire, une seule solution : apprendre à penser à la manière Shadok. Sortie : mai.

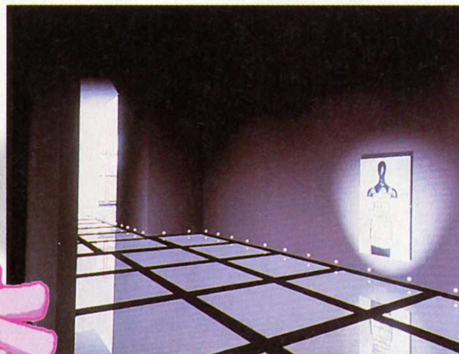


L'adaptation de "La Panthère rose" est moins convaincante. Ce jeu d'aventure amène à se balader dans diverses contrées, en découvrant au passage leur art, leur culture, leur manière de se vêtir, leur nature... L'adaptation française surprend : la voix de Pinky évoque un magasinier de la Samaritaine. Où est passée sa nonchalance ? Distribué par BMG, ce ludo-éducatif a été primé d'un Milia d'Or qui en a surpris plus d'un. Retenons qu'il mérite d'être approfondi.

Plus attrayant, "Fashion", (Cryo/BMG) nous entraîne dans l'univers de la mode avec défilés de top, présentation des créateurs ou de ceux qui lancent les tendances, d'Adjani à Warhol. Cryo étant aux commandes, l'Omni 3D est présente dans la visite d'un musée de la mode, et dans la manipulation d'un mannequin virtuel. Sortie : septembre.













Tiens, que fait Douste Blazy dans une conférence de presse ? Le ministre de la Culture est venu porter son soutien à l'association Équilibre, qui lance "Mission prioritaire", un jeu à contre-courant : son but est en effet de sauver des vies. L'intention louable nous vaut des envolées du ministre : "Croire qu'une vie est unique, c'est croire en la puissance de la beauté et sa capacité à transformer le monde". Hélas, à première vue, ce jeu de stratégie paraît bien fastidieux. Le joueur prend connaissance de données techniques, culturelles, humaines afin d'organiser son intervention humanitaire. Les créateurs - tous bénévoles - ont pris soin de calquer les faits sur le réel. Les adolescents, public visé, seront-ils sensibles à ce jeu complexe qui exige une forte concentration ?

Du côté d'Internet, NetGem, une société française, semble partie pour arriver la première dans la course aux boîtiers pour téléviseur. La NetBox se laisse piloter par une télécommande, et affiche un navigateur Web bien pensé avec des caractères fort lisibles. Son prix ? 2 000 francs, et 500 francs supplémentaires si l'on ajoute un clavier à infra-rouge. La NetBox ne supporte pas le nec plus ultra (animations écrites en Java ou Shockwave), mais fait largement l'affaire en tant qu'outil de consultation et de messagerie. On peut lui prédire un succès plus imposant que la Pippin, cet autre appareil multimédia qui sera lancé en France en avril prochain. Du fait de sa compatibilité Mac, la Pippin dispose d'un catalogue de titres alléchants. Mais le prix - 5 000 francs - paraît trop élevé. KatzMedia n'a pas voulu communiquer le moindre chiffre de ventes au Japon et aux États-Unis.



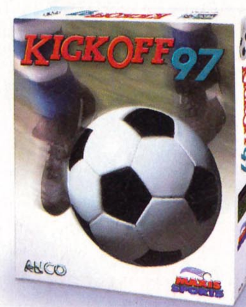
Bruno Bonnel, président d'Infogrames, était sur tous les fronts. D'abord pour expliquer qu'Infonie, avec 26 000 abonnés, sortait la tête de l'eau. C'est moins fort que AOL - 50 000 abonnés en moins d'un an - mais pas négligeable. Le grand événement était l'absorption de l'activité multimédia de Philips, qui va faire d'Infogrames le premier distributeur européen. Et Bonnel d'expliquer cette opération en affirmant que "ceux qui ne représenteront pas 500 millions de dollars d'ici l'an 2000, seront balayés". Jean Claude Larue, qui préside les activités multimédia de Philips, va plus loin : "C'est notre dernière chance, face au multimédia américain. Si nous la ratons, bonjour les dégâts !". Il est vrai qu'au même moment, Microsoft annonçait 8 millions de copies vendues pour son encyclopédie "Encarta".

Nous avons gardé le meilleur pour la fin. Le plus beau de tous les CD-Rom présentés au Milia nous est venu d'un artiste universellement apprécié, tant par ses qualité artistiques qu'humaines : Peter Gabriel. L'œuvre s'appelle "Ève". Nous avions déjà parlé avec enthousiasme de ce produit l'été dernier, mais finalement Ève sort seulement maintenant. Pour ceux qui auraient raté un épisode, retour aux sources : au début de cette aventure interactive, nous évoluons au Paradis, avec de splendides effets graphiques. L'ouverture d'une étrange valise libère un tas d'objets, parmi lesquels Adam & Ève dans leur nudité virginale ; puis le monde est transformé en boue. Il faut alors résoudre diverses énigmes en procédant de manière intuitive dans des décors d'une sublime beauté. Comment décrire "Ève", sinon en clamant haut et fort que ce que nous attendons du multimédia est là : de l'originalité, de la folie, de la beauté, de la surprise... Qu'un artiste issu du monde du rock et de la world music ait enfanté de la révélation 97 n'est pas étonnant. En regardant ce CD-Rom, nous réalisons que les outils du multimédia sont là et n'attendent qu'à exploser dans les mains de créatifs inspirés. Le jury ne s'y est d'ailleurs pas trompé et a couronné "Ève" du grand prix Milia 97. Une façon d'indiquer la voie à suivre.

DANIEL ICHBIAH

VOTRE SIMULATION DE FOOTBALL PRÉFÉRÉE EST-ELLE VRAIMENT RÉALISTE ?

Oubliez les autres simulations de football. Qu'il s'agisse du réalisme ou du gameplay, les données sont changées. Kick Off 97 capture la vitesse, la précision et l'atmosphère du football pour créer une toute nouvelle expérience. Vous bénéficierez même des commentaires de Denis Balbir. Kick Off 97 offre également un nombre impressionant d'options, avec 307 équipes, 5 200 joueurs, plusieurs types de terrains et la possibilité de jouer en 3D ou en 2D. Le partenariat d'Anco, spécialiste des jeux de football, et de Maxis, experts en simulation, donne lieu à un jeu de première division.











ANCO

Distribué par Virgin Interactive Entertainment, 233 rue de la Croix Nivert 75015 Paris Tél. : 01 53 68 10 00 Fax : 01 40 45 01 99 Internet : http://www.virgininteractive.fr

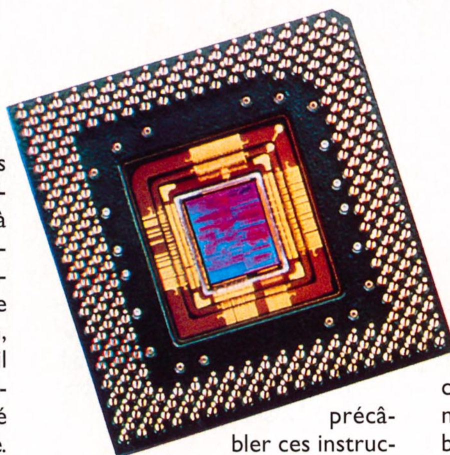
MMX Enfant

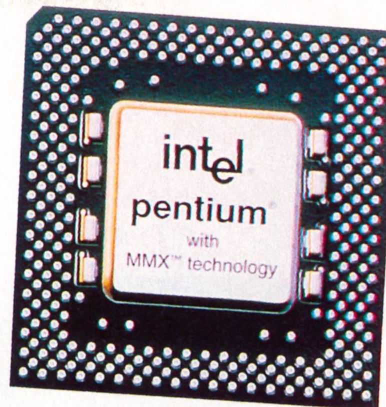


Fin janvier, le MMX arrive chez notre Taïwanais préféré. Le chef nous autorise à acheter un Pentium MMX 200. Retour très attendu à la rédac. Tout le monde passe nous voir, un peu vert de jalousie. Normal : c'est nouveau et ils croient tous que c'est génial. Mais nous, imperturbables, ne pensons qu'à notre devoir : tester ce nouveau concentré de technologie avec nos jeux préférés. Vous savez quoi ? Bof...

Stéphane Quentin et Mathilde Remy

prodige ou prématuré ?





L'été dernier, Intel nous annonçait des performances accrues de 40 à 400 % selon les applications. Tiens, en y pensant, il nous annonçait aussi la sortie du MMX pour Noël 96. Mais bon, ne soyons pas mauvaise langue : il paraît que ce sont les constructeurs qui ont lourdement insisté pour que son lancement soit retardé.

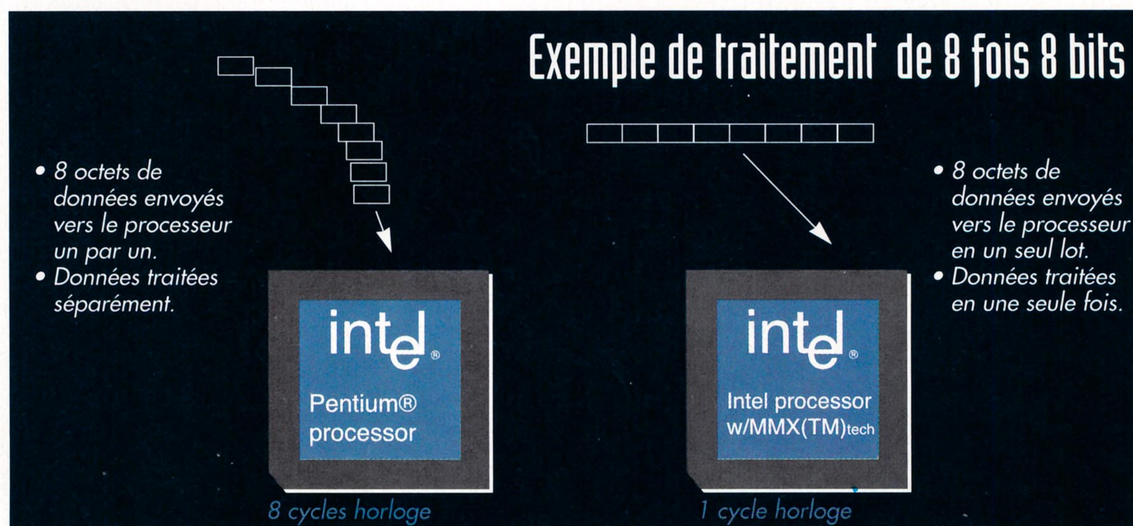
Ça a la couleur du Pentium...

Le Pentium MMX est un processeur à base de Pentium. Il a la tronche d'un Pentium, se monte sur un socket 7 comme un Pentium et existe en versions 166 et 200 MHz, comme un Pentium. Mais ce n'est pas exactement un Pentium : il est un peu plus cher et nécessite une carte-mère dernière génération pour tourner à 2,8 Volts. En contrepartie, il propose l'ajout d'une nouvelle technologie destinée aux applications multimédia. Parmi les améliorations les plus intéressantes apportées par cette technologie MMX, notons :
Un jeu de 57 nouvelles instructions spécifiques au son, à la vidéo, aux communications et à la 3D. Dixit Intel. À la 3D, vraiment ? Hum, hum, c'est ce que nous allons voir... En tout cas, ces 57 instructions sont nées d'un constat simple : les applications multimédia utilisent un grand nombre de petits calculs identiques (instructions arithmétiques, logiques, de conversion, de transfert de données et plus si affinités...). De là à imaginer qu'on puisse précâbler ces instructions, il n'y a qu'un pas qu'Intel vient de franchir avec le MMX. Idée simple, idée géniale inspirée de la technologie VIP de Sun. En fait, le MMX peut être considéré comme un DSP (Digital Signal Processing) qui serait intégré au processeur central. Particularités de ce DSP : il ne peut faire de calcul que sur des nombres entiers et se programme en Assembleur.
8 nouveaux registres 64 bits destinés aux commandes MMX et une nouvelle technique SIMD (Single Instruction Multiple Data), qui permet le traitement parallèle des données. Jusqu'à présent, le processeur n'admettait que des données de 32 bits maximum. Là, première amélioration : on peut monter jusqu'à 64 bits. Mais le point d'orgue de cette technologie, c'est la possibilité d'envoyer simultanément les données par "lots" de 64 bits, grâce à la technique SIMD. Avec un Pentium classique, on ne peut envoyer les données qu'une par une. Qu'elles pèsent 8, 16 ou 32 bits, le processeur ne peut les recevoir et les traiter qu'une après l'autre. Avec la technologie MMX, les données peuvent former des lots allant jusqu'à 64 bits, lesquels lots sont traités en une fois et par une seule instruction MMX cf. schéma).
32 Ko de cache de niveau 1 au lieu des 16 Ko du Pentium de base, ce qui améliore les transferts et donc les performances de la machine d'environ 3 %.

Des promesses, toujours des promesses...

À ce stade, l'apport du MMX semble plus que prometteur. Et c'est effectivement le cas pour le son, la vidéo, l'affichage 2D et les communications. En effet, ces composants sont programmés essentiellement en nombres entiers et peuvent donc exploiter pleinement les fonctionnalités du MMX. Encore faut-il que les développeurs aient intégré le code MMX à leurs programmes. Rappelons-le : une application non développée pour le MMX ne gagnera en performance que les 3 % dûs à l'augmentation du cache de niveau 1 ! En revanche, dès qu'une application utilise ce fameux code MMX, ses performances sont largement accrues. Voici quelques exemples des gains permis par le développement sur MMX.

1 Adobe a commencé à porter ses principales applications sur MMX. Résultat des courses, avec Photoshop 4, un motion blur de 38 secondes sur Pentium 200 s'effectue en 8 secondes sur MMX 200. Autre exemple : avec PhotoDeluxe, l'affichage combiné de deux photos passe de 40 à 13 instructions.







Le lens flare de Pod (les petites taches de lumière, comme si on regardait la course à travers un jeu de lentilles) est assez révélateur des différences de qualité graphique entre la version 3Dfx (en haut) et MMX (en bas).

Le temps d'utilisation du processeur a été divisé par trois. De fait, ses performances ont triplé. Intéressant, non ? Les développeurs de jeu nous l'ont également confirmé : l'affichage de la 2D se fait trois fois plus vite en 16 bits qu'avec un Pentium. Et cela peut même s'étendre aux techniques de rasterization des polygones (quand les polygones sont transformés en images 2D pour faciliter le placage des textures). Première leçon : on comprend mieux comment un Pentium MMX 166 (qui traite 166 millions de cycles à la seconde) peut se montrer plus performant qu'un Pentium 200 (qui traite 200 millions de cycles à la seconde).

2 Le son était traditionnellement traité par le processeur après les autres instructions et notamment après l'affichage. On était pour ainsi dire habitué à ses sautes d'humeur récurrentes. À tel point qu'on avait commencé à ajouter sur cartes dédiées des DSP de plus en plus performants. Mais, depuis le MMX, instructions de son et d'affichage peuvent cohabiter dans un même "lot" (grâce à la technologie SIMD). Outre un confort auditif regagné à faible coût, c'est même la porte ouverte à tous les abus : 5 canaux, Dolby Surround AC3 (spatialisation arrière) et j'en passe... On en connaît qui se lèchent déjà les babines ! Deuxième leçon : il ne suffira plus de se ruiner en matos informatique, il faudra aussi l'équipement audio de la mort. Corollaire : à quoi va me servir mon AWE64, maintenant ? Patience, on y répond un peu plus loin.

3 Les capacités du MMX font également leurs preuves pour tout ce qui est compression/décompression de données en temps réel. Les applications vidéo sont à la fois évidentes et impressionnantes. Doublées des capacités du DVD, elles offrent des perspectives des plus radieuses. Quant aux communications, Intel nous a offert (je ne sais pas si le terme est bien choisi) une fabuleuse démonstration de visio-conférence avec l'Angleterre via modem 33600 à 7 images/seconde. Troisième leçon : exit tous les systèmes de visio-conférence hors de prix, les abonnements Numéris, etc., pour bénéficier de connexions correctes. Et ça marchera même pour les jeux ! Remarque subsidiaire : le MMX ne rappellerait-il pas un certain chipset d'Intel, le i960, qui est la base de systèmes de visio-conférence actuels et de plein d'autres choses ?

Un processeur célibataire

Jusqu'ici, la vie semble bien rose au pays merveilleux du MMX. Un peu trop rose pour être honnête ! Déjà, on vous l'a dit, il faut que les applications soient développées pour le MMX pour en exploiter les capacités. Et elles ne se bousculent pas franchement au portillon pour l'instant. Question jeux, c'est encore plus vite vu : il y a Pod, Pod... et Pod. Ensuite, dans la mesure où DirectX 3a n'exploite pas de façon encore satisfaisante la technologie MMX, exit pour l'instant les apports conjoints du MMX et des autres périphériques, genre carte 3D ou super carte-son. Aujourd'hui, MMX ou autre technologie, il faut choisir.
Il est d'ailleurs assez intéressant de noter comment, jusqu'à présent, on a multiplié les DSP pour alléger la tâche du processeur central. Les développeurs ont progressivement appris à maîtriser une architecture de plus en plus éclatée et, du jour au lendemain, le mouvement inverse s'amorce : recentrage sur le CPU (Central Processing Unit, ou processeur central) qui reprend à son compte des tâches anciennement exécutées par les DSP. Du coup, en privant les DSP d'une de leurs fonctions, on ne peut plus rien en tirer. On n'arrive plus à leur expliquer comment compléter le travail déjà effectué au niveau du MMX. Tout ceci devrait néanmoins rentrer dans l'ordre avec DirectX 5 (DirectX 4 ne sortira sans doute pas...), qu'on attend cet été dans sa version finale puis début 98 intégrée à Windows Memphis. Enfin bref, étant donné la stabilité "légendaire" des différentes moutures de DirectX, ça nous laisse un peu de temps devant nous, ce qui ne tombe d'ailleurs pas si mal : on pourra en profiter pour comparer le Pentium MMX avec le M2 de Cyrix, dont on situe la sortie aux alentours de juin, et avec le K6 d'AMD, qui devrait même arriver un peu avant. Cool, cool.

Non, non, il ne s'agit pas de sectes...

... pour lesquelles nous militerions éhontément, mais tout simplement des noms de code des prochaines générations de processeurs :
Klamath : Pentium Pro MMX qui tournera avec des bus à 66 MHz. Il sera disponible en 233 MHz, 266 MHz et 300 MHz dès mai prochain.
Deschutes : Pentium Pro MMX qui tournera avec des bus à 100 MHz. Il sera probablement disponible en 300 MHz, 350 MHz et 400 MHz. Il est attendu pour la fin de l'année 97.
Katmai : Pentium Pro MMX2 qui tournera avec des bus à 100 MHz. Il sera probablement disponible en 400 MHz et plus. Il est attendu pour le printemps 98.
Willamette : Pentium Pro MMX2 qui tournera avec des bus à 100 MHz. Il sera probablement disponible en 600 MHz et plus. Il est attendu pour l'été 98.
Merced : Nouvelle architecture à 64 bits qui devrait être disponible en 600 MHz et plus dès 1999. Enfin, on pense.



Les benchs

Pour se faire une idée de ce que peut apporter un Pentium MMX à tous nos bons vieux jeux et logiciels non développés pour le MMX, nous avons effectué une série de tests en changeant simplement les processeurs (Asus T2P4C, carte Mystique, 32 Mo d'Edo RAM). Benchmarks non dédiés MMX.

	Pentium 200	Cyrix 200	MMX 200
Quake Benchmark (frames/sec.)	15,5	10,3	16,2
Chris's 3D Benchmark S-VGA (frames/sec.)	40,6	35,1	40,8
PCP Benchmark	23,4	20,5	24,4
Monster Truck Benchmark (frames/sec.)	17	16	17

A titre indicatif, Quake version OpenGL (supporté par la 3Dfx) tourne à 25 frames/sec... sur un Pentium 166 !

Virgule flottante à la dérive

Cela dit, ne croyez pas qu'il suffise de patienter jusqu'à l'été pour que tout tourne à la perfection sur MMX ! Il est un sujet que nous n'avons pas encore abordé, pour ne pas vous saper le moral dès le début : la 3D.
Petit retour en arrière : depuis l'arrivée du coprocesseur arithmétique, puis son intégration au processeur central sous le nom de FPU (Floating Point Unit), les développeurs se sont mis à exploiter toutes les possibilités offertes par le calcul en virgule flottante, notamment pour leurs moteurs 3D. Bref, tous les moteurs 3D actuels exploitent, à des degrés divers, la FPU du Pentium. Or il est strictement impossible de mélanger des commandes FPU et MMX ! La FPU écrase les registres MMX et vice-versa. Pire, il faut coder en respectant un ordre précis MMX puis FPU et à chaque changement de technologie utiliser une commande MMX extrêmement gourmante en temps machine (100 cycles; c'est-à-dire que sur 200 millions d'opérations pouvant être traitées en 1 seconde, 100 seront gaspillés à jongler avec les registres). Bref, autant dire que tous les moteurs 3D du marché sont à mettre à la poubelle si leurs développeurs veulent exploiter les nouvelles fonctionnalités du MMX. Allez, on exagère quand même un peu : ils exigent juste d'être plus ou moins complètement reprogrammés, selon les cas, et avec des résultats parfois très incertains. Un jeu comme Quake, qui exploite à outrance les capacités de la FPU, ne sortira donc jamais en version MMX, on peut en prendre le pari : une telle version demanderait trop de travail et déboucherait carrément sur un autre jeu. D'autres, en revanche, sauront plus facilement s'astreindre à réaliser un moteur performant à base d'entiers.



Exemple de jeu que vous ne verrez jamais sur MMX : Quake.

Progrès et insuffisances...

La question se pose également pour Pod : pourquoi avoir développé un titre en 3D temps réel sur MMX ? Pur masochisme ? Ma foi, ce serait sous-estimer le bon sens du clan Guillemot. Pod MMX, premier jeu dédié au MMX, est une superbe opération marketing à l'échelle internationale en même temps qu'une vitrine technologique du savoir-faire d'Ubi. Cocorico ! Cela dit, le codage pour le MMX n'a pas été une promenade de santé, les programmeurs nous l'ont avoué, et quatre ou cinq ingénieurs s'y sont consacrés à plein temps pendant près d'un an. Résultat, la version MMX est belle et fluide. La qualité sonore est impeccable, tout comme l'affichage sur écran splité et les performances en réseau. La version Pentium, qui tire peu parti de la FPU, fait presque figure de démo !
Cependant, pour se prendre une vraie baffe visuelle avec Pod, il vaut mieux voir tourner la version 3Dfx. D'ailleurs, de façon générale, pour des performances 3D qui décoiffent, on n'est pas encore près de trouver mieux que les cartes dédiées.
Enfin, tant que le MMX 2 n'est pas encore sorti ! Eh oui, le numéro 1 est à peine arrivé qu'Intel prépare en douce l'arrivée du 2. En effet, si le 2 réussit à réconcilier MMX et virgule flottante, comme on l'espère tous, Pentium MMX voudra vraiment dire quelque chose. Alors qu'aujourd'hui, les bénéficiaires-types sont plutôt les jeux tout en vidéo, genre Phantasmagoria, ou les jeux orientés réseau, comme un Ultima Online, dont la 3D isométrique se prêterait parfaitement aux techniques de rasterization.

Donc, pour conclure et résumer

Un Pentium ou un Cyrix, aujourd'hui, c'est largement suffisant pour faire tourner tous les jeux. Qu'on se le dise. Si vous réussissez à économiser quelque 2 000 francs, offrez-vous plutôt une carte 3D (genre 3Dfx) et attendez 1998 et les nouvelles générations de processeurs (Klamath, Deschutes, MMX2, etc.) pour engager des frais.
Si vous DEVEZ changer de CPU + carte-mère dans les jours qui viennent et que vous n'êtes pas limité en budget, achetez un Pentium MMX. Ça ne mange pas de pain (vérifiez juste que les bus peuvent monter à 83 MHz, ça pourra être utile si vous devez un jour avoir un Pentium MMX 250).
Si vous DEVEZ changer de CPU + carte-mère dans les six mois qui viennent, attendez de voir ce que valent le M2 de Cyrix et le K6 d'AMD.

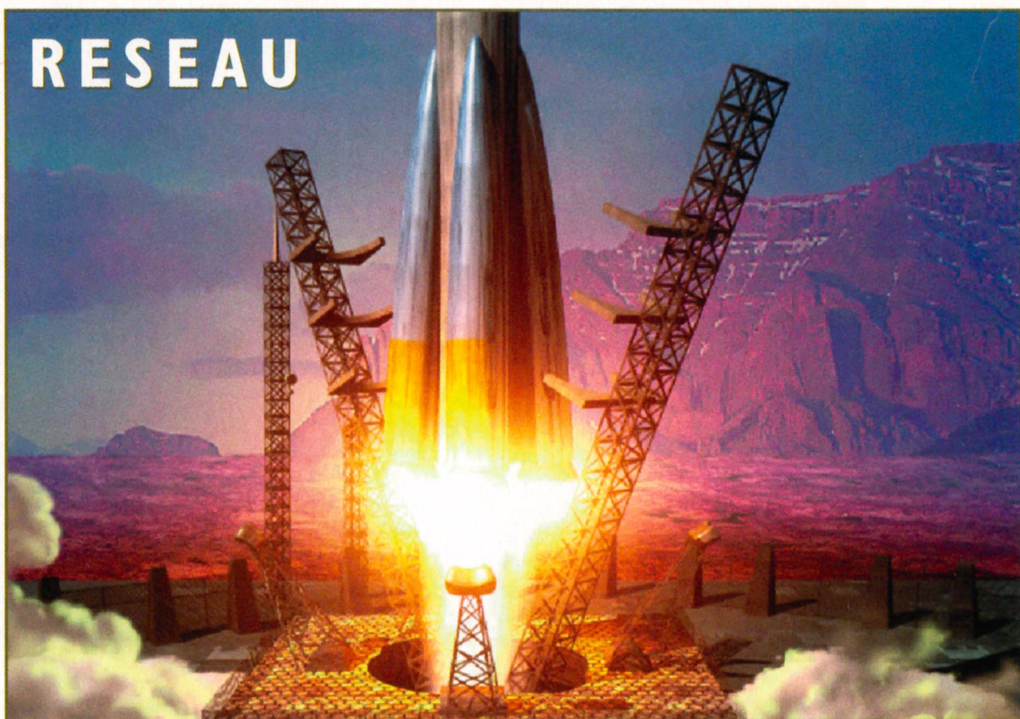
Pourquoi Intel nous prend pour des cons

1 L'arrivée du MMX a été décalée par Intel afin de permettre aux gros constructeurs d'écouler leur stock de "vieux" Pentium. Sympa pour les acheteurs qui n'étaient pas au courant...

2 Intel axe sa communication grand public sur les capacités du MMX en terme de jeux alors que, benchmark à l'appui, on s'aperçoit qu'il est surtout intéressant pour les applications ne faisant pas appel à la 3D. Certes, il y aura bientôt des applications MMX intéressantes, mais...

3 Le MMX est appelé à être remplacé par le MMX 2, ce qui revient à dire aux acheteurs dans quelques mois: votre "vieux" MMX est pourri. L'informatique crève de cet état d'esprit et tant que les Intel et autre Microsoft n'auront pas compris que "monsieur et madame grand public" n'envisagent absolument pas d'acheter un PC à un bâton pour le mettre à la poubelle, l'informatique "grand public" restera un rêve de spécialiste en prospective. Hé M'sieur Intel, vous pensez vraiment que la vidéo aurait connu un tel essor s'il avait fallu changer de magnétoscope 2 fois pas an ?

Après Diablo, cette rubrique se devait d'accueillir un autre poids-lourd du jeu en réseau : Red Alert le bien nommé… Oups, excusez, j'ai nommé Alerte Rouge.



Alerte Rouge

PAR IANSOLO

A Joystick, on a nos sacro-saintes habitudes. Tous les jours à 18 h, c'est l'heure du pastis, suivi de près, à 19 h, par la tournée d'absinthe. À partir de 20 h, c'est brutalement le calme complet. On entendrait presque voler les mouches, si elles étaient encore en état de voler… Toute l'équipe se retrouve pour une mémorable partie d'Alerte Rouge en réseau. Alerte Rouge, comme tous les jeux temps réel, prend sa véritable dimension en réseau et sur le Net. Alerte Rouge n'est pas un vrai jeu de stratégie – ben oui, c'est du temps réel, donc plutôt de l'action –, du coup, si la partie dure plus d'une heure, ça devient chiant. C'est pourquoi nous vous conseillons de choisir une carte de dimensions modestes si vous ne prévoyez qu'un conflit limité à deux joueurs. Dans tous les cas de figure, les parties en réseau local présentent un avantage non négligeable sur les parties Internet : on peut entendre les râles d'agonie de l'ennemi cloîtré dans le bureau d'à côté. On ne me fera pas dire le contraire : gagner est une chose, tourner le couteau dans la plaie de l'adversaire tombé au sol est encore plus jouissif. D'où le supplément d'intérêt de jouer avec ses meilleurs amis... enfin pour l'instant.



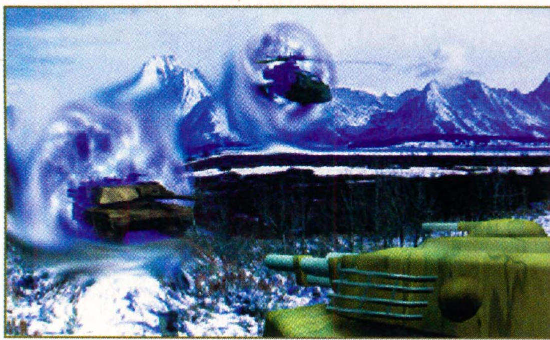
DEBRIEFING

Gana : "Je vous ai tous mis la honte, vous faites tiep' !"
Kant : "Tu verras la prochaine fois…"
Kika : "C'est pas juste !" (quand Kika n'est pas contente, elle se laisse parfois emporter.)
Pom de terre : "T'as pas vraiment gagné, en fait je me suis arrêté : ma mère est venue me chercher."
Gana : "J'le crois pas, autant de mauvaise foi..."
Kika (super vexée) : "Pom de terre m'avait envoyé toutes ses troupes, mais j'avais encore des ressources."
Pom de terre : "Ma shampouineuse est encore mieux gaulée que Vanessa D."
Cette dernière réflexion de notre tubercule préféré fait aussitôt dévier la conversation vers un sujet assez éloigné de celui qui nous intéresse…

Pour ceux qui n'hébergent pas de bolcheviks, de collabos ou de journaleux des jeux à la maison, reste la solution Internet. Les passionnés ne manquent pas de par le monde, ce seront autant de cobayes volontaires pour expérimenter vos tactiques les plus ignobles. Plusieurs services existent pour ce faire. Alors qu'il n'existe aucun service pour ce bois. Euh, désolé, elle est nulle, celle-là. Je disais donc













qu'il y a des services payants comme les serveurs multijoueur Kali ou Mplayer (www.kali.net ou www.mplayer.com). Gratos, on y dispose de NetStadium (limité à deux joueurs) et du fameux westwood.chat que vous connaissez peut-être déjà pour y avoir usé vos nuits sur Command & Conquer. En plus, l'ambiance est bon enfant. Sur le papier, Alerte Rouge supporte huit joueurs en réseau. Sur le CD-Rom aussi d'ailleurs. En pratique, il faudra utiliser les scénarios spécialement prévus à cet effet. Après s'être entendu avec vos compagnons d'étripade, il faudra télécharger les cartes correspondantes avant de démarrer la baston. Ne nous voilons pas la face, jouer sur le Net, c'est s'exposer aux petits tracas des grands maillages télécom. Quand une partie regroupe des joueurs de pays lointains, il y a des problèmes de lag (interruptions, décalages). Si le lag dure plus de trente secondes, le serveur coupera même la connexion. Ça n'est pas nouveau, ce sont les aléas du Net et c'est même ça qui fait son charme... Et puis, trouvez-moi un autre moyen de s'éclater à Alerte Rouge avec des copains australiens. Dernier lieu commun : c'est lent pendant la journée, vu que la bande passante est bouffée par tous ces crétins qui téléchargent leurs images de Naomi. Connectez-vous si possible à minuit. En plus, c'est moins cher à partir de 22h 30 (période bleu-marine).

En réseau, Alerte Rouge dévoile en bloc tous ses charmes, sans aucune retenue, un peu comme une apprentie-starlette aux remises des Hots d'Or. On a d'emblée accès à toutes les armes, alors que le jeu en solo distribue les réjouissances au compte-gouttes, au fur et à mesure des scénarios. Une fois construit le centre de technologie, on pourra donc balourder allégrement bombes atomiques, commandos tanias et autres espions fouineurs. Les parties mettant aux prises les deux camps (fachos et cocos) révèlent le boulot qu'a fait Westwood pour doter les deux puissances d'avantages balancés. Les spécialistes pourront quand même relever une petite imperfection. En configuration allié contre allié et si la carte comporte de l'eau, les croiseurs jouissent d'une trop grande supériorité.

Interrogeons Gana : il semblerait qu'il sorte du lot en matière d'efficacité sur le terrain. "Aïe ! Pourquoi tu m'as mordu, Pom de ter ? J'ai dit quelque chose de désagréable ?" Voici donc quelques Gana-tips pour triompher à Alerte Rouge en réseau :

Le repli stratégique

Cette technique consiste à éteindre le modem en déclarant : "Zut, j'avais un R2, ça m'a déconnecté !" (Le signal d'appel fait planter le modem, hu hu hu).

Les bateaux

Cette technique s'utilise quand on joue le camp allié. Il s'agit tout simplement de construire des croiseurs, plein de croiseurs. Les croiseurs sont super efficaces, car ils tirent de loin. C'est hyper mortel quand la base ennemie se trouve au bord



de l'eau. Ah oui, il faut qu'il y ait de l'eau sur la carte, ça marche mieux, forcément. La réponse bolchévique aux croiseurs s'appelle les sous-marins. Mais les sous-marins sont moins passionnants, car ils n'attaquent que sur l'eau. Pour contrer les croiseurs, on peut aussi envoyer les hélicos, car les croiseurs tirent de loin mais n'ont pas de défense anti-aérienne. Pour contrer les hélicos, on dotera les croiseurs d'une escorte de destroyers. Remarquons au passage que les hélicos russes sont dotés de mitrailleuses, alors que les hélicos alliés canardent avec des roquettes. Les roquettes seront surtout efficaces contre les bâtiments, car ils ne se déplacent pas malicieusement comme le feraient les autres unités terrestres.

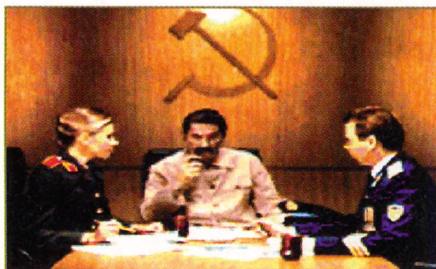
Les avions

C'est le péché mignon des Russes. Pour les beaux yeux de Natacha, vous édifierez une base, un radar, une base aérienne, puis une piste d'où décolleront vos escadrilles dévastratrices de Migs. Cette tactique est un peu chère, mais radicale en blitzkrieg (l'adversaire n'a pas de défenses). On attaque les moissonneuses de l'autre, puis ses bâtiments.

La fourmi

Il s'agit de construire exclusivement des tanks légers : 5 compagnies de 5 chars, par exemple. On pénètre ensuite dans la base ennemie et on attaque plein d'endroits à la fois. Généralement, l'adversaire est super débordé et il panique rapidement. Pour éviter ce genre de débordement, il est nécessaire de protéger sa base avec des champs énergétiques : les teslas. Je sais que







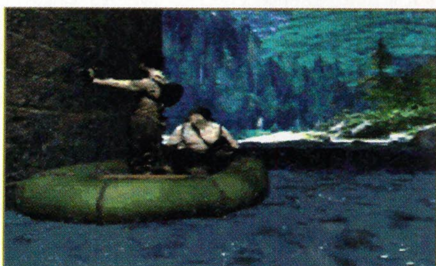
vous allez rire, car les teslas sont surtout utilisés par les débutants encore puceaux à Alerte Rouge. Les teslas ont l'énorme inconvénient de consommer dix fois trop d'énergie. Donc, on évite. Une autre remarque : évitez de concentrer toutes vos centrales d'énergie, car c'est ce que l'ennemi attaquera en premier pour neutraliser les teslas.

Le commando "Tania"

Très basique. Mettons que le commando parvient à dynamiter la base adverse principale. Le pov' gars est dans la panade, vu qu'il ne peut plus construire de bâtiments.

Pour les simples d'esprit

Gagner à Alerte Rouge, c'est aussi faire preuve de bon sens. Au cas où vous l'auriez oublié, il est crucial de repérer les lieux. Dès le début, construisez deux tanks et envoyez-les en exploration sur toute la carte. Élémentaire. Deuxième poncif : construisez votre base près d'un champ de tibérium pour vous gorger le plus vite des ressources indispensables. À ce propos, Kant arrache le micro des mains de Gana pour nous glisser quelques conseils judicieux. Il y a une variété de tibérium bien plus réjouissante : les cristaux. Les cristaux rapportent troid fois plus, car c'est du tibérium concentré. Pour monter en puissance très rapidement en début de partie, il faut diriger manuellement la moissonneuse sur ces cristaux (la moissonneuse ramène 1 500 au lieu de 500 !).



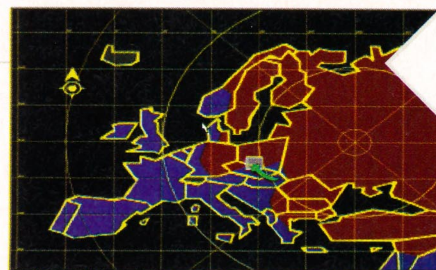
Les leurres

Kant a une manie : il adore construire des bases pipeaux constituées de bâtiments fake afin de détourner l'adversaire de sa vraie base (cela coûte 5 % du prix réel). Mais c'est beaucoup plus difficile que dans Command & Conquer, où l'on pouvait se permettre de gérer deux bases. Alerte rouge nous impose un tempo nettement plus stressant.

Pomme de Terre (qui teste en ce moment Are You Ready and Alert, un add-on de C&C, justement) surgit tout à coup pour une prise d'otages de la rubrique réseau : "N'écoutez pas Gana et Kant, voilà les vrais trucs pour triompher à Alerte Rouge", lâche-t-il froidement en agitant son uzi sous le nez de Kika.

La course au satellite

Cette tactique s'emploie avec les alliés. On construit un générateur, une moissonneuse, le centre de construction, une deuxième moissonneuse, un radar, le tech-center et... notre copain le satellite. Grâce à Sasa, on va pouvoir surveiller les mauvais agissements de l'adversaire et agir en conséquence. Il est inconcevable de vouloir tout attaquer. Concentrez vos efforts là où ça fait mal. Si l'ennemi des hélicos. S'il a mis l'accent sur les troupes humaines, faites-vous une petit gâterie nucléaire. Le Radar Jammer est aussi primordial si l'ennemi est du camp allié, afin de contrer son éventuel satellite.



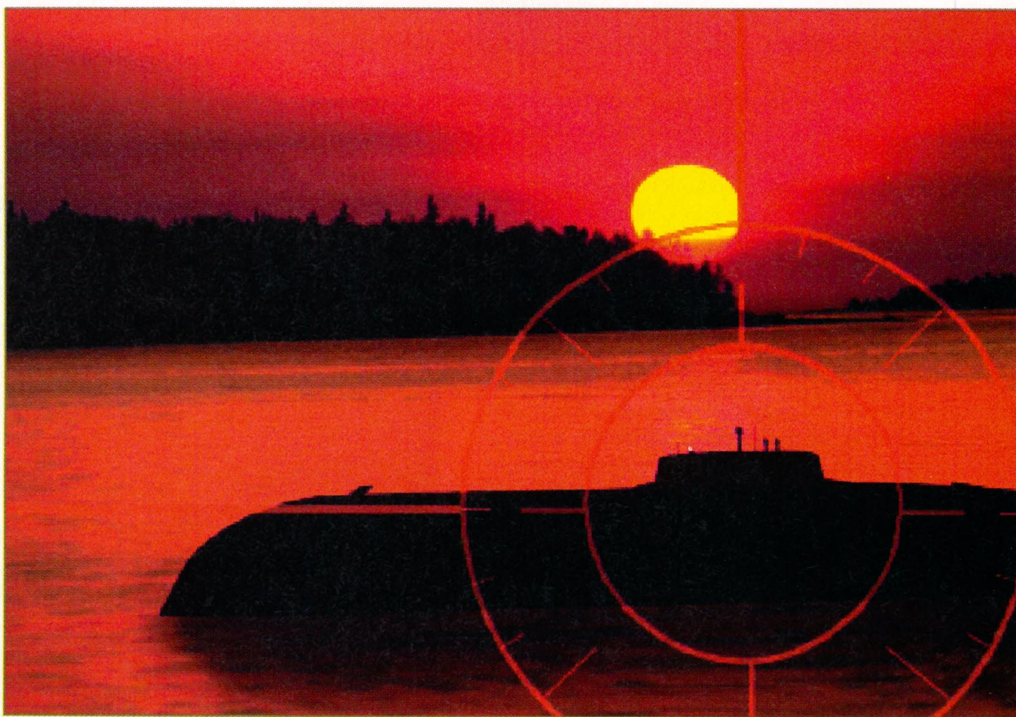
La chronosphere

Sur une carte où il y a de l'eau (mer ou lac), utilisez la chronosphère pour téléporter un croiseur près du camp ennemi.

L'art de la retraite

Utile pour s'assurer une retraite honorable après attaque de sa base ou bien pour s'approprier un coin riche en Tiberium. Téléportez un véhicule de construction mobile avec un brouilleur radar déjà prêt. Il suffit alors de construire la base, puis d'installer illico le brouilleur pour disparaître aux yeux de l'ennemi. Pouf !

Sur ces entrefaits, le KGB fait sauter la porte et s'engouffre dans la salle de test pour maîtriser le tubercule forcené. Les rouges emmènent alors l'ami Patate, alors qu'il allait nous révéler ses meilleurs plans. La vie est ainsi faite.



EDITEUR	WESTWOOD STUDIOS
CONFIG	PENTIUM/RÉSEAU LOCAL/INTERNET
NBRE DE JOUEURS	1 À 8 (2 JOUEURS PAR LICENCE)

La bécane a tout d'une console de jeux, d'une Sony PlayStation, en l'occurrence. Et pourtant, la Net Yaroze n'a d'intérêt que si vous la connectez à un PC ou un Mac... Yarozez-vous ou comment devenir programmeur de jeux sur console 32 bits.

Net Yaroze

Sony fait du pied aux micros



C'est une vraie révolution. Jusqu'à maintenant, développer des jeux sur console était un sport réservé aux professionnels, aux éditeurs ou développeurs ayant investi dans des kits onéreux auprès des constructeurs, qu'il s'agisse de Nintendo, Sega ou Sony. Ces kits sont absolument inabordables pour le programmeur débutant, ou les équipes de petite formation désirant se faire la main : plusieurs centaines de milliers de francs en général, voire plus d'un million si vous souscrivez à toutes les options. Arrive donc la Net Yaroze de Sony, ou PlayStation noire, disponible en Europe à partir de ce 28 février, vendue moins de 5 000 francs (549 livres sterling), qui vient tout bousculer et change les règles du jeu.

Programmer sur console 32 bits

La Net Yaroze ("Yarose" est l'équivalent japonais de l'expression "Faites-le vous-même") se présente comme une console de jeu classique, une PlayStation qui aurait eu la bonne idée se refaire une beauté et de se parer de noir. Lecteur de CD-Rom, deux jolis joypads (noirs eux aussi), tout est là et il ne vous reste plus qu'à vous foutre sur la tronche avec l'excellent Tekken 2, à jouer à Crash Bandicoot, Formula 1 ou autre hit de la PlayStation. Détail que les connaisseurs apprécieront, la Net Yaroze est capable de faire tourner tous les formats de CD-Rom PlayStation, PAL ou NTSC : à vous les imports nippons et ricains.

La Net Yaroze est étudiée pour être connectée à votre compatible PC ou Macintosh, afin que vous puissiez programmer des jeux depuis votre ordinateur.

Tout ce dont vous aurez besoin est livré avec la console : câbles, CD et documentation. Cela comprend un compilateur C à faire tourner sur votre PC ou votre Mac, les librairies en C complètes (documentées pour vous mettre le pied à l'étrier dans ce nouvel environnement), des utilitaires pour transformer toutes vos créations sur d'autres softs (3D Studio, Lightwave...) au format PlayStation, et un droit d'accès aux serveurs Internet de Sony dédiés et réservés aux utilisateurs de Net Yaroze, nous y reviendrons plus loin. Tout ce dont vous avez besoin ou presque, car il faut quand même avoir quelques rudiments en programmation (et parler couramment le langage C). Plus difficile encore, il faut avoir de bonnes idées. N'est pas Peter Molyneux ou Sid Meier qui veut.

Il n'empêche que Sony réalise là une belle première: ouvrir le monde de la console aux programmeurs qui bossent du fond de leur chambre (ou de leur cave). On sait très bien que ce sont ces hobbistes qui ont fait du monde du jeu vidéo ce qu'il est aujourd'hui. Toutes les bases ont été posées par des programmeurs et des graphistes passionnés qui bidouillaient sur leurs bécanes, avant que le jeu ne se change en industrie bouffie, presque aussi grosse que le bœuf Hollywood. Apparemment, Sony espère ressusciter un peu cet esprit de liberté et de créativité débridée, particulièrement vivace dans les années quatre-vingt (grâce à la relative simplicité de programmation des bécanes 8 bits de l'époque). Le but est de faire grandir de jeunes programmeurs talentueux aujourd'hui avec la Net Yaroze, et qu'ils crachent dans quelques années les futurs hits de la console. Un joli calcul à long terme que l'on se doit de saluer, la chose étant plus que rare dans ce milieu où les machines sont souvent rendues obsolètes par leurs constructeurs eux-mêmes, quelques mois après leur sortie. Et puis, des personnes étrangères au cercle restreint des développeurs apporteront forcément des idées nouvelles, eux qui n'ont pas la pression des dates de sortie et de la rentabilité de leurs projets.

Il y a « Net » dans Net Yaroze

Parallèlement à la disponibilité de la Net Yaroze, Sony ouvrira donc un serveur Web pour les possesseurs de la machine. Avoir un accès à Internet est plus que conseillé si vous êtes intéressé par la Yaroze. Et là, la vision de Sony se fait encore plus claire : construire une véritable communauté autour de sa nouvelle machine. Sur le serveur, les programmeurs en herbe trouveront des guides de programmation sur divers sujets, des techniciens spécialisés dans les relations avec les programmeurs seront également présents pour répondre aux éventuelles questions, et, bien sûr, tous les utilisateurs sont invités à faire partager leurs connaissances, problèmes, trouvailles ou idées.

La Net Yaroze est déjà sortie au Japon en mai dernier, en même temps que le serveur dédié, et l'affaire semble tourner magnifiquement : les programmeurs s'entraident volontiers. Un troisième serveur sera mis en service aux États-Unis, dès que la bécane sera disponible (elle sort d'abord en Europe, pour une fois). Sony a bien l'intention à terme de faire fusionner les trois serveurs pour constituer une seule et unique communauté internationale. Là encore, il s'agit d'une première : rarement un tel suivi et soutien n'avait été offert aux développeurs, en tout cas pas pour une bécane à moins de 5000 francs.

Sony cherche jeunes espoirs

Les programmes développés par les utilisateurs de la Net Yaroze ne sont pas destinés à être commercialisés directement par les utilisateurs. Il est en effet impossible de graver un CD avec une création Net Yaroze, et de la faire tourner sur une PlayStation classique : les œuvres Net Yaroze ne peuvent tourner que sur d'autres Net Yaroze. La Net Yaroze est là pour que les nouveaux programmeurs se familiarisent avec l'environnement PlayStation, et ébauchent des projets qu'ils pourront ensuite présenter à des éditeurs ou des équipes de développement. On prétend qu'au Japon, plusieurs programmeurs ont ainsi été découverts par Sony qui les a ensuite intégrés à ses équipes internes. Serez-vous le prochain ?

Seb

Où trouver la Net Yaroze ?

La Net Yaroze ne sera pas disponible sur les étals des magasins : il faut la commander directement auprès de Sony, en Angleterre. Pour en savoir plus, et recevoir le bon de commande, écrivez à :
Yaroze Application, Sony Computer Entertainment Europe,
Waverley House, 7-12 Noel Street,
London, W1V 4HH UK.
Par fax : 44-(0)171 390 4324.
Par e-mail : ps_yaroze@interactive.sony.com
ou par l'intermédiaire de leur serveur Web : www.scee.sony.co.uk.

490 F TTC





Franchir le mur du son à ces prix-là, c'est donné

En vous présentant les produits phares de sa gamme à des prix imbattables, Creative Labs vous fait accéder plus facilement aux meilleures cartes audio du moment.

Nouvelle Sound Blaster AWE64 (990 F TTC)*
La plus prestigieuse pour aborder un monde nouveau.
Avec elle, vos jeux sur ordinateur vous transportent vers l'inconnu. Vers des terrains que vous découvrez au fur et à mesure avec un réalisme sonore et un dynamisme que vous n'imaginiez pas de ce monde. Quant à la musique, c'est très simple : avec 64 voix de polyphonie et les effets numériques de la technologie WaveGuide, vous obtenez des effets sonores et instrumentaux à rendre jaloux un studio d'enregistrement professionnel. A posséder absolument !

Sound Blaster 32 PnP (690 F TTC)*
L'incontournable référence des jeux sur PC.
Cette carte ouvre carrément de nouveaux horizons à vos jeux, car elle vous offre à un prix très avantageux, la technologie exclusive des tables d'ondes. Soutenus par l'amplitude du programme Creative 3D Stereo Enhancement, les effets sonores et les notes d'instruments réels stockés sur la carte vont vous envoûter ou vous sauter aux oreilles. A vous de choisir, mais un conseil... faites vite !

Sound Blaster 16 (490 F TTC)*
Par excellence, le standard du son sur PC.
La Sound Blaster 16 est la carte audio idéale pour entrer dans le monde du multimédia. C'est la carte référence pour la majorité des développeurs de jeux et d'applications multimédia. Elle constitue une véritable assurance "son et compatibilité" qui garantit le parfait fonctionnement de tous vos jeux et applications multimédia.

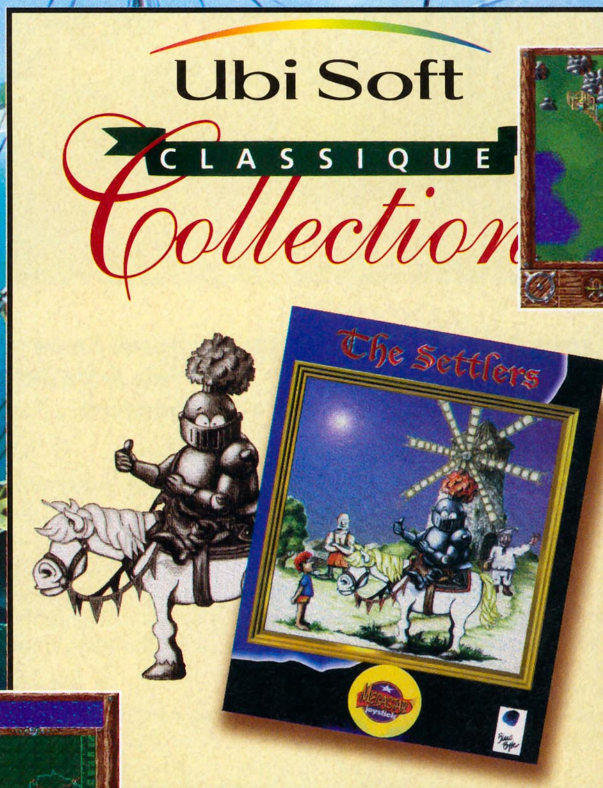
** Prix public conseillé*

Avec ces prix-là, plus d'excuse... Franchissez le mur du son !

**Et pour plus d'information, contactez le 01 39 20 86 03
ou composez le 3615 ou le 3617 CREATIVE.
Vous pouvez aussi visiter notre site Internet http://www.creativelabs.com**

CREATIVE

RETROUVEZ LA FABULEUSE DANS LES MEILLEURES CRÉMERIES







France : Auchan Faches Thumesnil, rue des Fours Mestraux, 59155 Faches Thumesnil - Aurion, 13, rue des Laviers, 78100 St Germain en Laye - Continent Laon, ZAC Ile de France, 02000 Laon - Continent Mont St Aignan, ZA de la Vatine, 76130 Mont St Aignan - Continent Ormesson, Route Nationale 4, 94490 Ormesson sur Marne - Continent St Brice, ZA des Perruches, 95350 St Brice sur Forêt - Cora Creil, RN 16, 60740 St Maximin - Espace Culturel Centre Leclerc Pau, Avenue Louis Sallenave, 64000 Pau - Espace Temps Egly, ZAC St Pierre, 91520 Egly - Extrapole Belle Epine, Zone d'extension du centre, 94320 Thiais - Extrapole La Défense, 2, Parvis de La Défense, 92092 Paris La Défense - Extrapole Montmartre, 163/167 rue Montmartre, 75002 Paris - Extrapole Parinor, CC Parinor, 93600 Aulnay sous Bois, Forum Espace Grenoble, 50 Grand Place, 38100 Grenoble - Furet du Nord Lille, 15 place du Général de Gaulle, 59000 Lille - Furet du Nord Villeneuve d'Ascq, 18, rue de Valmy, 59650 Villeneuve d'Ascq - Hypermedia Portet, CC de Portet, 31120 Portet/Garonne - La Boutique du CD-ROM 3, rue du Murier, 87000 Limoges - Mammouth Taverny, ZAC du Bois de Boissy, 95150 Taverny - Megastore Bordeaux, 1 à 11 rue Toulouse Lautrec, 33000 Bordeaux - Megastore Champs Elysées, Avenue des Champs Elysées, 75008 Paris - PC Halle Champs Elysées, Avenue des Champs Elysées, 75008 Paris - PC Halle Ivry, 145, Avenue de Verdun, 94200 Ivry/Seine - Magasins Progev Games (région parisienne et province) - Score Games, 6, rue d'Amsterdam, 75009 Paris - Tilt Informatique, 7, Place du Marché, 74200 Thonon les Bains - Ultima Informatique, 5 Bd Voltaire, 75001 Paris - Ultima Montpellier, CC Les Triangles, 34000 Montpellier - Continent St Malo, La Madeleine, 35400 St Malo -

SAGA DES Settlers DE FRANCE ET DE NAVARRE

ttlers
DI, VICI





The Settlers II
SCENARIO DISC



Espace Culturel Paridis, 14, route de Paris, 44071 Nantes Cédex 03 - Megastore Marseille, 75, rue St Fereol, 13066 Marseille

Suisse : Media Market SA, rue des Morges 17, 1023 Crissier - Info Logo, rue de la Terrassière 6, 1207 Genève - Pixel Software, Brico Loisirs Meyrin, 1217 Meyrin.

Belgique : FNAC, City 2, 1000 Bruxelles EXELL, Chaussée de Waterloo, 877, 1180 Bruxelles.







Reportage US

PAR MORGAN

Après Warcraft 1 et 2, puis récemment Diablo, Blizzard ne cesse de nous surprendre par la qualité de ses produits. Au programme des prochaines réjouissances : Starcraft.

Star

Impossible d'oublier Warcraft. Il restera gravé à jamais dans l'histoire du jeu vidéo comme l'un des meilleurs softs. L'alchimie action et stratégie, le graphisme propre et lisible, bien que peu révolutionnaire, l'aventure héroic fantasy, et surtout la jouabilité exemplaire, découlant de centaines d'heures de tests, démontrent que Blizzard a tout compris. D'ailleurs, le million et demi d'exemplaires vendus à travers le monde en atteste. Alors l'annonce d'un nouveau produit de la même trempe, mais façon space opera, ne peut vraiment pas passer inaperçu.



Starcraft sera-t-il une simple adaptation de Warcraft vers un autre thème, ou bien réellement un jeu nouveau ? Petit tour chez les gars de Blizzard pour faire le point.

JAMAIS DEUX SANS TROIS

C'est sur une image qui rappelle «2001 Odyssée de l'espace» que commence la séquence d'intro : musique classique et travelling sur un vaisseau interminable. Deux cosmonautes s'apprêtent à effectuer une escapade dans le vide, avec scaphandre et tout le tralala. Communiquant avec leur pote a bord du vaisseau, ils commentent la progression de leur sortie.

"Eh, t'as vu cette nébuleuse, les couleurs sont démentes, non ?"

"Ouais, extra, mais.. regarde là. Qu'est-ce que c'est que ce truc ?"

"Sais pas, c'est tellement gigantesque qu'on dirait... AHHHH !".

Et hop, désintégrés en moins de deux par un vaisseau extraterrestre dont toute la diplomatie consiste à tirer d'abord et oublier de poser les questions ensuite. En tout cas, un truc est clair : l'expansion spatiale de la race humaine se trouve bigrement menacée. Ces ennemis, ce sont les Protos, espèce aux pouvoirs psy particulièrement développés. Histoire de compliquer un peu le truc, un troisième larron viendra s'immiscer dans ce mic-mac. Les Zurgs (le nom n'est pas encore définitif) sont des créatures organiques qui peuvent adapter leur structure moléculaire (et qui se reproduisent ainsi, d'ailleurs). Trois belligérants, l'espace infini et toc, le décor est mis en place. L'idée de ne pas se contenter d'un seul ennemi est assez géniale. Fin du stéréotype, le bon contre le méchant, chaque race défend ses intérêts et se développe de manière différente. Les humains sont très branchés technologie et armes de pointe, les Protos utilisent des pouvoirs psy et les Zurgs l'adaptation moléculaire. Tout pour faire de ce triptyque un vrai rêve de joueur, mais aussi un vrai casse-tête lors des missions.

DE LA PETITE NOUVEAUTÉ...

Graphiquement, Starcraft tire profit de nombreuses technologies. L'interface est sobre et agréable, comme celle de Warcraft, mais ajoute







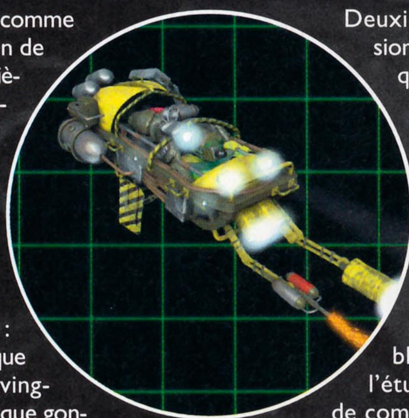
craft

Warcraft II dans les étoiles ?





certains éléments significatifs comme de petites vidéos dans un coin de l'écran, ainsi que des unités entièrement en 3D. Celles-ci confèrent au jeu un caractère plus vivant et dynamique. L'ergonomie a elle aussi été repensée pour que le joueur comprenne d'instinct comment manipuler ses unités sans ce petit feeling agaçant propre aux jeux de stratégie (du genre : j'ouvre le menu machin, je clique sur le bouton truc pour la vingtième fois, je me tape la musique gonflante, etc.). Niveau réalisme, plein de petits effets spéciaux animent les phases de combat. La gestion des dommages et leurs conséquences sur chaque unité est assez poussée. Par exemple, lorsqu'un vaisseau prend des dommages, son déplacement ou sa puissance de feu vont diminuer selon l'endroit où il a été touché. Un petit plus qui devrait rendre les parties un peu plus exaltantes et stratégiques.



... À LA STRATÉGIE CENTRALE

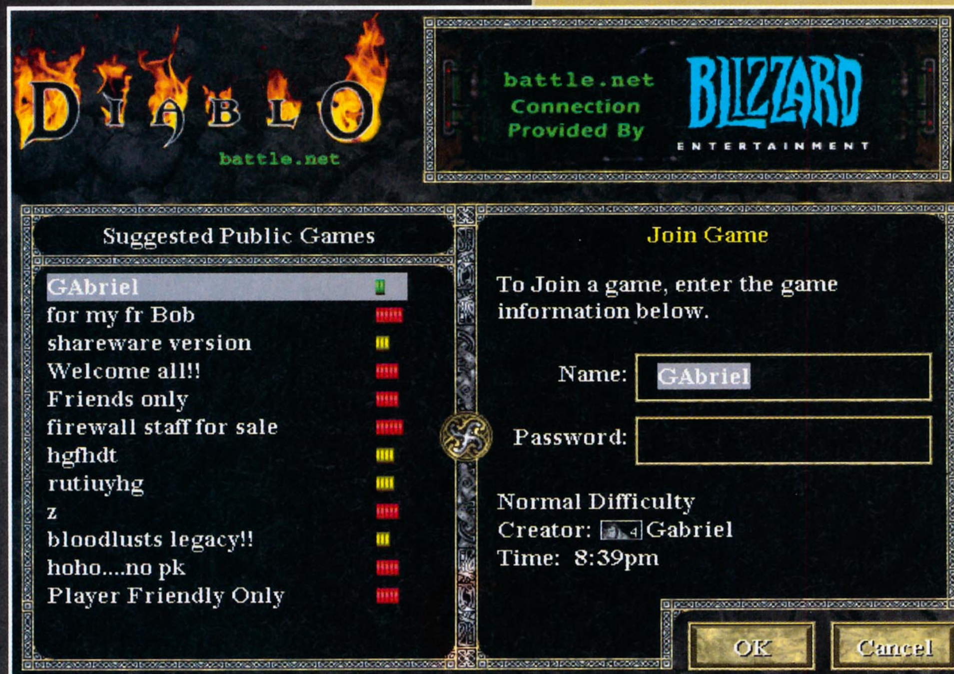
Certes, tout ça est bien joli, mais cela suffit-il à faire de Starcraft un jeu réellement nouveau ? Ce n'est pas quelques petits élément graphiques qui vont surprendre les joueurs. Principalement, les grands atouts sont axés autour de deux pôles. Le premier est incontestablement le jeu à plusieurs. Fort de leur expérience avec Battle.net (et son incontestable succès), Blizzard s'est focalisé sur les parties multiples par Internet. Le but est de faire en sorte que le multijoueur devienne un standard, et non pas un petit luxe. Il va sans dire que le réseau IPX, connexion directe par câble ou par modem, est toujours possible, mais que c'est avant tout par le biais d'Internet que ce soft entend s'imposer.

Deuxième atout, l'éditeur de missions, très riche, permet de créer quasiment n'importe quel type de scénario. La grosse différence avec Warcraft (dont l'éditeur était déjà très satisfaisant) est que dorénavant, les objectifs de missions peuvent être implémentés dans tous les sens. À nous la liberté de faire et refaire des parties qui ne se ressemblent pas. Autre petit point à l'étude est le DSSP, permettant de communiquer avec la voix par le bais du Net. Bien que confrontés à de grandes difficultés, les développeurs ne désespèrent pas de trouver une solution, histoire que l'on puisse enfin causer en temps réel avec ses adversaires.

BATTLE.NET : MISE AU POINT ET STRATÉGIES FUTURES

Après la sortie de Diablo, le serveur développé en interne par Blizzard pour gérer le jeu via Internet a connu un succès extraordinaire. Au jour d'aujourd'hui, ce sont plus de 150 000 connectés par mois qui viennent se taper un petit Diablo en multijoueur. Un jeu dans le jeu. Et c'est sans aucun doute cela qui plaît à Blizzard. Avec ce type d'approche, la durée de vie moyenne d'un jeu peut passer de quelques mois à plusieurs années. Avec Warcraft, ils avaient déjà connu un succès immense, ce qui les conforte dans leur position de développer cette approche à fond les manettes. Dorénavant, leurs prochains titres (ils en annoncent deux par an) seront orientés avant tout sur cette approche multijoueur par le Net. Dans le domaine, il faut dire que l'éditeur a une petite avance sur la concurrence. Rappelons aussi que Battle.net est un service gratuit mis en place par Blizzard. Prochaine étape : améliorer l'interface de communications entre les joueurs en instaurant des forums plus pratiques, ainsi que la possibilité de communiquer avec la voix par le biais d'un micro branché sur le PC.





DIABLO 2 ET LES AUTRES

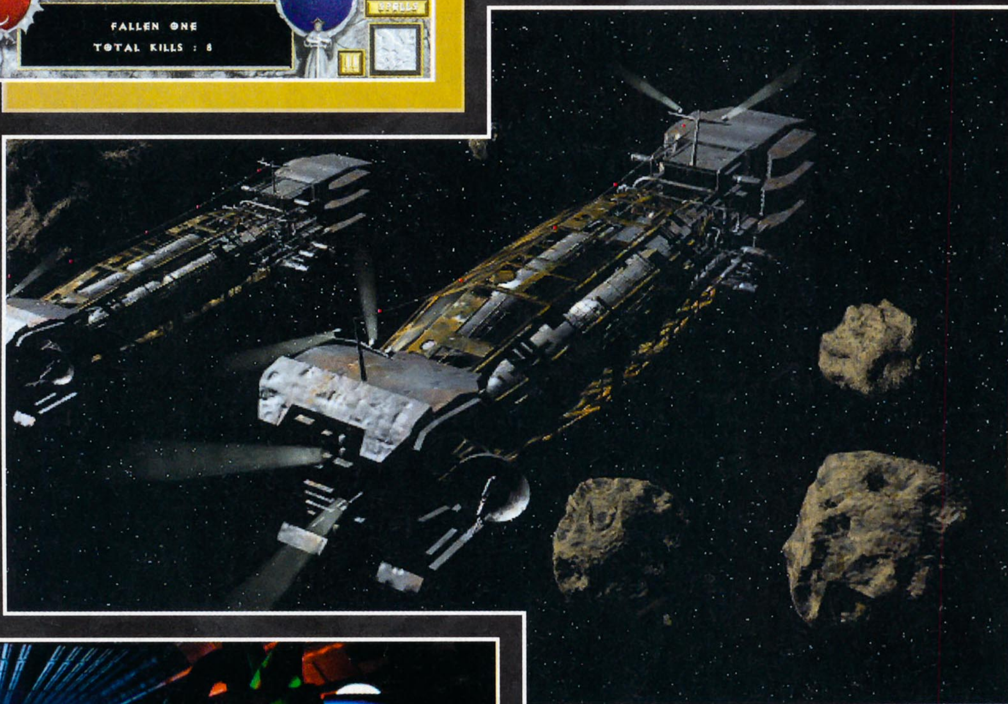
À la question : «Est-ce que vous prévoyez un Diablo 2 ?», Blizzard avoue envisager la chose dans un futur proche. Toutefois, la grande préoccupation du moment semble être Battle.net et les futurs jeux l'exploitant. Il pourrait s'agir de Diablo 2, mais aussi de tout nouveaux produits dans d'autres genres. Après la stratégie et le jeux de rôles/action, qu'ont-ils encore dans leur besace ? Un jeu de rôles 3D dans l'univers d'Azeroth ? Réponse le mois prochain…



BLIZZARD = TOUT COMPRIS

Ces deux aspects et demi vont propulser Starcraft dans la voie des jeux à durée de vie très, très longue. Et c'est bien cela que Blizzard a compris depuis le début. Lorsque l'on débourse 450 balles pour un jeu vidéo, il est essentiel que l'on en ait pour notre argent. J'ajoute à cela qu'ils ont sans aucun doute la meilleure hot-line du monde et vous obtenez l'explication toute bête de leur succès. Comme quoi, sans faire du "3D archi-giga-nouveau-20-milliards-de-pixels-par-seconde-qui-tue", on peut aussi focaliser son attention sur ce qui branche réellement les joueurs. Allez, fin des éloges. J'vais m'refaire un p'tit Warcraft 2 en attendant septembre ! Y a pas à dire, y sont vraiment très forts...









QUE DE CHEMIN PARCOURU

On mesure ici le travail accompli entre ces deux versions de Starcraft.



PAR IANSOLO


DARK COLONY


THE QUIVERING


CONSTRUCTOR

Acclaim bouge encore

Après Interplay, Gametek a rejoint Acclaim, notre ami de trente ans, pour la distribution de ses produits en France. En attendant Battle Cruiser 3000 AD, ce sont donc Dark Colony, The Quivering et The Art of Fly Fishing qui viennent étoffer les planning de sortie de l'éditeur américain. Sans oublier Constructor, un jeu de stratégie-rigole que l'on doit aux sympathiques revenants de System 3.



Dark Colony

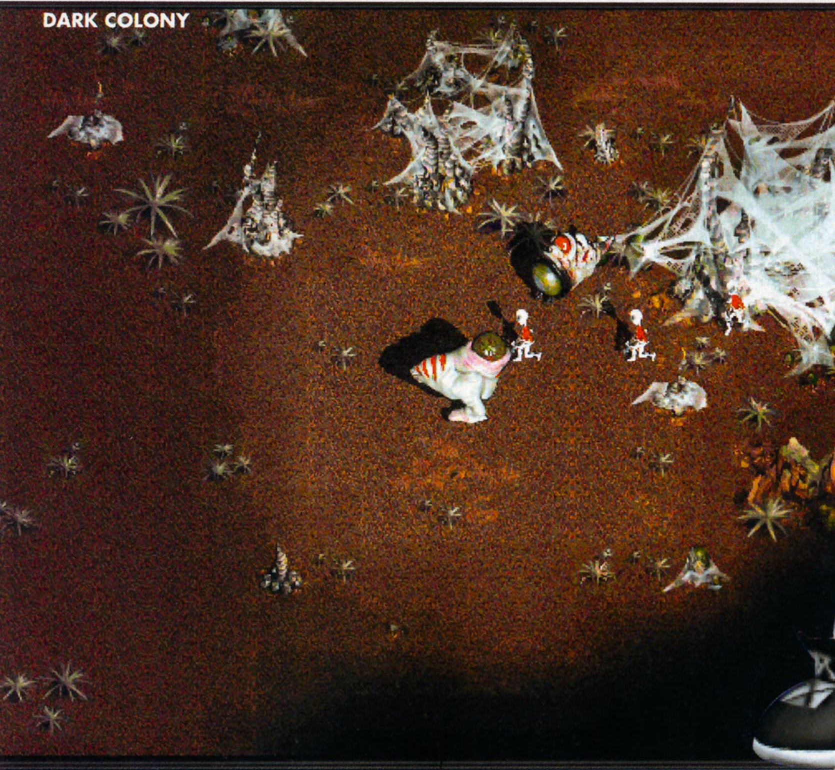
Alors comme ça, vous aviez prévu de passer des exams ou même de partir en vacances aux alentours de juillet ? Pas d'bol. Ça s'annonce mal barré. Non, je dis ça juste parce que j'ai sous les yeux le dernier communiqué de presse de Gametek. Un communiqué qui nous concerne nous, directement. Nous, les fanas de stratégie et de temps réel. Nous dont l'existence a été sévèrement bouleversée par des saletés de softs comme Warcraft 2 ou Command & Conquer. Eh bien, cette saloperie de Dark Colony est prévue pour le début de l'été. Le début de la fin de nos heures de sommeil et l'amorce de notre mise au ban de la société des gens normaux. Je sais, si vous êtes en train de lire ces lignes, c'est que votre œil a été irrémédiablement aspiré par les photos qui émaillent ces pages. Saloperies de photos. Vous pouvez constater aussi bien que moi, Monsieur le procureur, que ce graphisme aguicheur en S-VGA est de nature à pervertir la jeunesse de notre beau pays. Permettez-moi de vous révéler les rapports des experts. La représentation du jeu est de type isométrique, un mode de représentation utilisé par ailleurs dans bon nombre de produits du même style, une manœuvre fourbe pour capitaliser sur les fantasmes des joueurs déjà intoxiqués. Laissez-moi aussi vous mettre en garde, messieurs les jurés, contre le danger représenté par un produit doté d'un mode de jeu en réseau local par modem et sur Internet. L'épidémie ne manquera pas de se répandre, mettant en danger la structure même des réseaux de télécommunication du pays tout entier.

Jamais, oui, JAMAIS la Cour ne devra oublier



Les combats pourront se dérouler de jour comme de nuit. Oui, de nuit... les vétérans de UFO vont tressaillir. La gestion des éclairages devrait être particulièrement réussie, de même que les effets des armes (fumée, feux, lasers, explosions illuminant le décor nocturne...)




DARK COLONY





DARK COLONY

qu'aujourd'hui je me dresse, seul, pour mettre en garde notre société contre ce terrible fléau. Un fléau qui se cache sournoisement derrière de petits personnages d'aliens dont la forme parfaite rappelle étonnamment les Roswell de la série "X-Files". "X-Files" qui, rappelons-le, a déjà largement participé à l'abrutissement complet de notre belle jeunesse. Quant au scénario de Dark Colony, son énoncé même devrait suffire à vous convaincre, Messieurs les jurés.

Dans un futur lointain (notez l'habile subterfuge) les habitants de la Terre se sont lancés à la conquête des étoiles. Un premier vaisseau archaïque explore les confins d'Alpha du Centaure, première tête de pont d'une grande entreprise d'exploration stellaire qui mène à la découverte de plus de trente systèmes habitables. Pour le gouvernement de la Terre, soumis à la coupe de fer des mégacorporations (notez ici aussi l'attaque subversive), c'est une véritable chance. La Planète Bleue se meurt, congestionnée par la surpopulation galopante, rendue exsangue par la surexploitation de ses ressources naturelles. La grande diaspora humaine peut démarrer, entraînant dans son sillage les mégacorps et leurs commerciaux avides de gains. La guerre économique va faire rage avec son cortège de procédés habituels : espionnage, colonisation, massacre des populations autochtones (une lecture de l'histoire largement désuète, convenez-en…).

Bref, mes chers concitoyens, ce Dark Colony mettra les pauvres joueurs aux commandes d'un jeu de stratégie aux phases aussi variées que dégradantes pour la personne humaine : construction de bâtiments et d'unités combattantes, contrôle en temps réel de troupes individuelles ou d'escouades entières, grâce à un système de zoom surprenant pour qui ne se gave pas quotidiennement d'anti-dépresseurs martiens. Comment ne pas s'offusquer, messieurs les censeurs, à la lecture de telles caractéristiques? Les joueurs avilis seront lancés dans une lutte continuelle pour la recherche en matière de technologie d'armement. Ils pourront s'emparer des ressources de l'ennemi pour assister à sa lente agonie. Comble de la xénophobie. Ces affrontements contre-nature se dérouleront sur le sol des planètes, dans des décors sans cesse renouvelés. À travers de nombreux scénarios prédéfinis ou élaborés par leurs soins (Dark Colony poussant l'ignominie jusqu'à proposer un éditeur de scénarios), les joueurs, quasi épileptiques, se mettront sur la gueule avec moult races extra-terrestres, des espèces locales ou ces enfoirés de commerciaux adverses. Belle mentalité. Pour toutes ces raisons et attendu la menace que représente un tel projet pour notre santé mentale, je vous exhorte solennellement, messieurs les lecteurs, à éviter par tous les moyens la lecture de la preview et du test de Dark Colony parce que sinon, vous risquez de ne plus pouvoir vous en passer. Oui, je sais, ça va être dur.

DÉVELOPPEUR
GAMETEK
DISPONIBILITÉ
JUIN


DARK COLONY



MAXi Sound 64

VU À LA TV

Propulsez-vous au cœur du jeu !

995 F TTC !

Avec les effets sonores encore inédits de la carte MAXI Sound 64, recréez l'univers sonore de vos jeux General MIDI : son spatial Surround, 3D ou quadriphonique... Vous atteignez un réalisme si grand que... vous êtes au coeur du jeu !



Compatible Sound Blaster, MPU 401, General MIDI, General Standard et Windows 95.

- **64 VOIES DE POLYPHONIE**
- **QUADRIPHONIE**
- **SURROUND 2 OU 4 ENCEINTES**
- **SON 3D POSITIONNABLE**
- **EQUALIZER 4 BANDES**
- **425 SONS DE VRAIS INSTRUMENTS SUR 4 Mo DE ROM**
- **REVERB ET CHORUS**

Logiciels MAXI FX, Internet Phone, Cakewalk Express et Sound Impression tout en français.



Si en plus la musique vous passionne, choisissez **MAXi Sound 64 Home Studio**, le véritable studio son pour votre PC avec :

- **STUDIO 8 PISTES** grâce à la carte sonore et **QUARTZ AUDIO MASTER S.E.**, le logiciel de studio de montage multipistes avec séquenceur incorporé.
- Effets sonores en temps réel sur tous les sons **MIDI et audio** (WAVE, Line in, CD et micro).
- Toute l'offre logicielle de MAXI Sound 64.

1490 F TTC



DISTRIBUTEURS **FRANCE** : GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56200 LA GACILLY **HTTP://WWW.GUILLEMOT.COM**
Tél. (utilisateurs) **02 99 08 81 71** - Tél. (revendeurs) **02 99 08 90 88** - Fax : 02 99 08 94 17
SUISSE : LOGICOSOFTWARE - CP 126 - 1000 LAUSANNE 19 - Tél. 021 / 616 52 12 - Fax : 021 / 616 53 17
BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL - Avenue de Roodebeek, 30 1030 BRUXELLES - Tél. 02 735 23 63 - Fax : 02 735 31 89

CeBIT'97 HANNOVER 13.—19. 03. 1997
Hall 9 - Stand C45

Je désire recevoir une documentation sur MAXI Sound 64 ❑, MAXI Sound 64 Home Studio ❑.
Merci de me faire parvenir gratuitement votre catalogue multimédia, ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

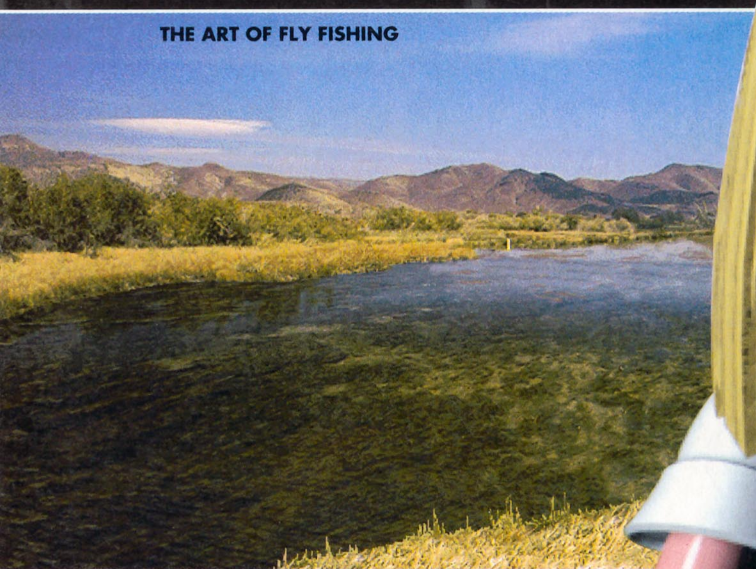
NOM .... PRÉNOM ....
SOCIÉTÉ ....
ADRESSE ....
CP .... VILLE .... TÉL ....

Coupon à retourner à :
GUILLEMOT INTERNATIONAL- BP2
56200 LA GACILLY

The Art of Fly Fishing

Ce n'est pas le premier soft du genre et apparemment, ça n'est pas le dernier : The Art of Fly Fishing sera un soft de pêche. Et pas n'importe quelle pêche, puisqu'on a affaire ici à la pêche à la mouche. Moi, personnellement, j'aurais bien pêché des poissons, mais bon, si les Ricains, y préfèrent la soupe aux mouches, c'est eux qui voient... Quoi qu'il en soit, trois célèbres rivières américaines seront recréées pour les besoins du programme. Avec de superbes digits des sons de la nature: "clop clop" de l'eau, "braaaa..." des bateaux, "cui cui !" des oiseaux, "alors, ça mord ?" des abrutis qui viennent dans votre dos vous déconcentrer en plein affût... Un soft qui ne manquera pas d'exciter les passionnés. C'est qu'on est tellement mieux enfermé chez soi devant un ordi que dans la nature, avec de l'eau jusqu'à mi-cuisse et 20 mètres de soie qui ne demandent qu'à s'emmêler au moindre souffle de vent.

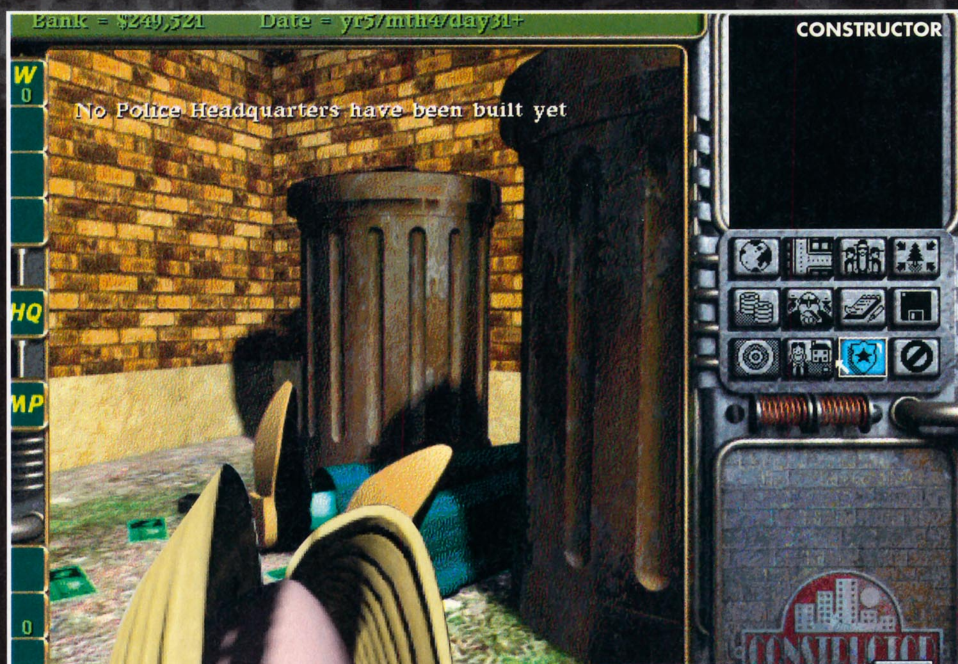
DÉVELOPPEUR: GAMETEK
DISPONIBILITÉ: JUIN


THE ART OF FLY FISHING


CONSTRUCTOR

Constructor

Le voisin est un animal nuisible assez proche de l'homme. Très proche, trop proche. C'est d'ailleurs de cette proximité que naît la nuisance du voisin." C'est en rencontrant Mark Cale de System 3, la boîte de développement à l'origine de Constructor, que l'on pense aux mots fameux de Desproges. Constructor est un jeu de voisinage. De mauvais voisinage, devrait-on dire,



CONSTRUCTOR

si ce n'était un pléonasme. Imaginez un SimCity où l'accent aurait été mis sur les tracas quotidiens et la promiscuité de la vie moderne. Le tout traité sur un mode hautement enrichi en rigolade graphique, sonore et conceptuelle. Constructor mêle avec bonheur des phases de stratégie, de gestion de ressources et d'action bidonnante. Prévu d'emblée pour le réseau (4 joueurs), il propose aussi un challenge intéressant contre l'ordinateur. Les objectifs seront différents suivant les scénarios choisis : occuper le plus de terrain possible, être le plus riche, être le premier à détenir tous les types de bâtiments ou éliminer impitoyablement les autres joueurs par banqueroute ou tout autre procédé malhonnête. Constructor sera doté en standard de cinq mondes différents (par exemple Utopia sera plus dur, car il faudra en plus veiller à ce que les habitants ne soient pas stressés) et des data-disks pourraient suivre.

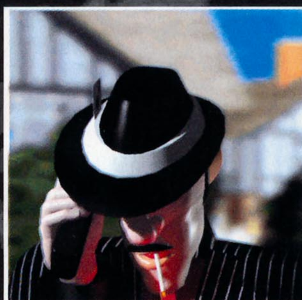

THE QUIVERING



L'écran principal en S-VGA permet de se balader dans des décors en vue isométrique avec maisonnettes, rivières, montagnes... Dans le coin supérieur gauche, tout plein d'animations loufoques en 3D viennent rythmer l'action. On démarre en faisant l'acquisition de différents terrains constructibles. Lorsque l'on clique sur les petits personnages (ouvriers, architectes), ceux-ci répondent avec une voix débile à la Mr Bean. Il s'agit au début d'édifier les structures de base : scierie, cimenterie, briquerie, puis des maisons pour que les travailleurs s'installent et se reproduisent. Viendront ensuite des structures plus évoluées comme l'usine à gadgets (l'usine à gadgets produit notamment un article cher à notre gars Seb : le nain de jardin. Sauf que ici, les nains de jardin baissent leur froc dans une posture insolite, de manière à irriter les voisins !). Les bâtiments seront upgradables, plus ou moins dommageables, et vous pourrez les revendre pour réaliser un profit une fois leur valeur en hausse. À terme, il s'agit de bâtir un quartier classieux apte à attirer les couches les plus nanties de la société... et malheureusement aussi, certains indésirables. Pour mettre des bâtons dans les roues des autres joueurs, il y a fort à parier que c'est vous qui installerez ces indésirables. Tenez, les Dutreuil-Poissy viennent d'emménager dans une superbe maison avec piscine. Hop, on construit une baraque de hippies juste à proximité et on va bien rire. Les hippies fument du foin, écoutent de la musique psychédélique toute la nuit, militent pour Greenpeace, et ça, les Dutreuil-Poissy, ça va leur faire une chouette ambiance. À chaque indésirable correspond une contre-mesure. Cela fait une belle brochette de spécialistes : les flics (plus le coin sera friqué, plus y aura de flics verreux), la mafia (on commanditera des assassinats), les cambrioleurs (ils vous ont déjà taxé le frigo, si vous ne faites pas gaffe, y vous piqueront votre slip kangourou), le réparateur Mr Fixit (quand il a fini, tout ce qui fonctionnait avant ne marche plus), les clodos (qui ne se font pas prier pour squatter tout ce qui peut l'être), les zombies (qui surgissent de la maison hantée pour faire flipper grave les voisins) sans compter les bikers, les skins, le tueur psychopathe, les invasions de cafards et tout plein de futurs potes à découvrir. Comme ils sont au centre du ressort comique du jeu, ces personnages sont drôlement bien réalisés avec des animations et des bruitages grotesques à souhait.









Ce qui est marrant aussi avec Constructor, c'est que c'est une simulation économique tout ce qu'il y a de plus balèze. Y a des pages pleines de statistiques comme on les aime. Dans les bâtiments, on installera des couples (des jeunes, des vieux...). On verra leur tronche, leur espérance de vie, leur taux de reproduction. Pour rendre les gens plus heureux, il suffit d'agrémenter les jardins de jolis arbustes ici et là. On peut aussi les envoyer à la fête foraine. On peut aussi s'en débarrasser en provoquant un accident de grande roue. Bref, il y aura plus de 10 métiers et 10 types d'indésirables. On pourra customiser le programme avec son propre graphisme à soi. Last but not least, le jeu sera entièrement en français, voix digitalisées comprises. Bref, c'est avec joie que nous voyons System 3 revenir sur le devant de la scène (certains se rappelleront de International Karaté qui date de la première glaciation informatique, et de sa célèbre introduction en filaire rappelant le générique psyché des premiers James Bond).

DÉVELOPPEUR: SYSTEM 3
DISPONIBILITÉ: JUIN

The Quivering

Un jeu d'aventure-action dans l'univers des monstres, ça vous botte? Frankenstein, Dracula, la momie de Ramsès III ou le loup-garou de Londres, voilà une distribution de choix pour la prochaine production Gametek. Sauf que, pour nos amis anglais, la notion de « monstre sacré » est plutôt extensive. Il ne faudra pas s'étonner de croiser dans The Quivering le fantôme bouffi d'Elvis, "Pelvis" The King. Nombre de films connus serviront de support à ce jeu ("The Curse of the Mummy", "Evil Dead"...) et les décors seront tout aussi variés, de l'Ancienne Égypte au train de la mort, en passant par un cimetière et une chambre de torture. La technique employée dans The Quivering est surprenante pour le sujet : rotation à 360° en vue subjective dans des décors pur style cartoon. Côté effets spéciaux, les développeurs nous promettent les plus grandes sueurs froides grâce à des bruitages d'outre-tombe et des voix enregistrées par des acteurs professionnels. Dommage, mon boucher imite très bien le cri de l'engoulevent dans "Le Retour de Dracula". Mais qu'importe, The Quivering rejoindra nos écrans en mai et nous en reparlerons probablement d'ici peu. lansolo

DÉVELOPPEUR: GAMETEK
DISPONIBILITÉ: MAI





UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
1996/97

par ta faute ton équipe n'ira pas en finale de la ligue des champions et tu ne pourras t'en prendre qu'à toi-même



C'EST LE MOMENT, À TOI DE JOUER !





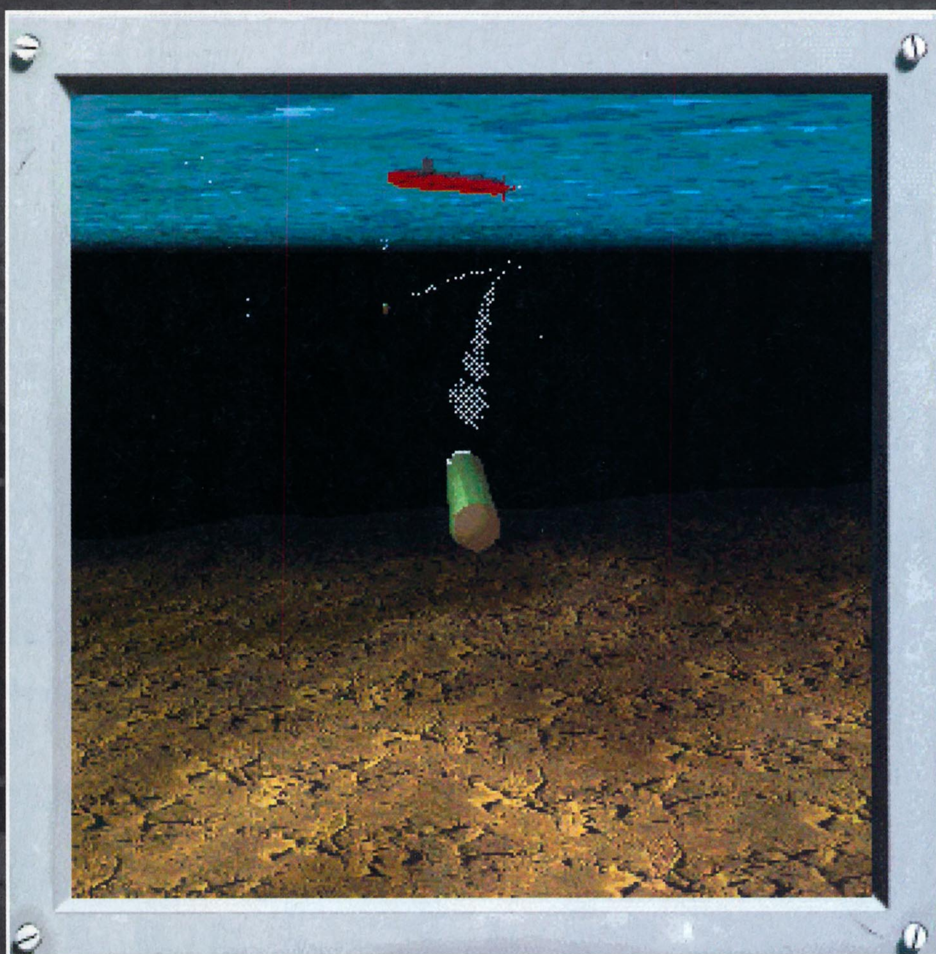


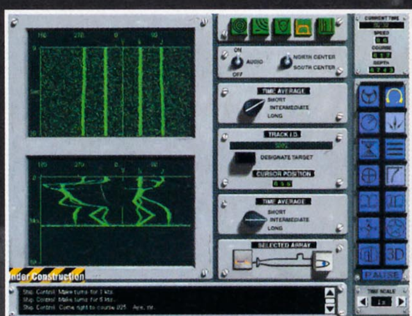
Le jeu officiel de l'UEFA Champions League®.

Philips Media

Par Monsieur Pomme de terre

Nous sommes tous d'accord là-dessus, les Américains sont des gens bizarres. Ce sont les seuls gars de cette planète à être capables de mélanger la guerre et le showbiz sans choper d'aigreurs d'estomac. Signe des temps, voilà que l'US Navy s'intéresse de près aux jeux de sous-marins.





Ça a l'air compliqué comme ça, un sonar, mais en matant cet écran du jeu, un véritable commandant de sous-marin se serait exclamé : "Ah, si seulement ça pouvait être aussi simple !".

Sonalysts, Inc.

688(i) Hunter Killer... quand l'US Navy s'intéresse de près à nos PC

MACHINE PC CD
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DEVELOPPEUR SONALYSTS
SORTIE MAI

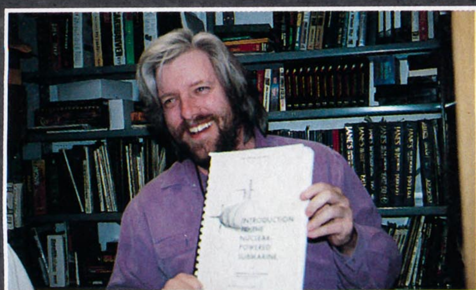






Dans un bureau, une équipe bosse sur un simulateur top-secret à l'usage des aspirants de la Navy. Juste à côté, se trouve un studio d'enregistrement pour remixer des clips. Et dans le bureau en face, on bosse sur 688(i) Hunter Killer, un jeu vidéo. C'est beau, l'Amérique ! Bizarre, mais beau.




Ça le fait marrer, et on le comprend : Paul Grace possède, dans son coffre, une documentation très complète sur l'utilisation des armes nucléaires tactiques à partir du sous-marin 688(i). Merci qui ? Merci Jane's.



Fondée en 1973 par un honnête commandant de sous-marin à la retraite, Sonalysts était à la base une société employant deux personnes et travaillant en collaboration avec l'US Navy afin de développer des softs pour sonars militaires. L'entreprise est aujourd'hui prospère et s'est diversifiée, le pur rêve américain : 450 personnes (dont la moitié sont des anciens de l'US Navy, ben voyons) avec un chiffre d'affaire de 40 millions de dollars. Ses activités vont de la programmation de simulateurs militaires ultra secrets au tournage du dernier clip de Joe Cocker, en passant par la création de films médicaux en images de synthèse ou la production et le tournage d'émissions de télévision. Bizarre, non ?

MAIS QUEL RAPPORT AVEC LES SOUS-MARINS ?

Le rapport, c'est que l'US Navy (et l'armée américaine en général) a toujours entretenu des relations très étroites avec les médias. Vous n'avez jamais trouvé ça suspect, vous, que les Marines soient si doués pour dire "Coucou, maman !" à la caméra, tandis que nos légionnaires passent systématiquement pour de profonds demeurés ? Normal, la radio, la télé, le cinéma sont des outils de propagande que la Navy maîtrise à merveille. Chez les Ricains, rien de plus facile que de trouver des fonds pour produire un film qui donnera la vedette à la Navy. Non seulement elle vous avance du pognon, mais en plus elle met à votre disposition une flopée de figurants déjà tous costumés comme des vrais (normal, ce sont de vrais soldats), et même de vrais véhicules pour les faire se percuter en plein vol pour faire joli (NDRC : c'est comme ça que la série "Les têtes brûlées" a bénéficié d'une logistique et de moyens phénoménaux pour un simple feuilleton ; en pleine guerre du Vietnam, il s'agissait de remonter le moral des troupes).
Bref, c'est tout naturellement que Sonalysts a franchi le petit pas qui sépare aux Etats-Unis la programmation de softs secret-défense du show business à paillettes. Il n'y a pas un film sur les sous-marins qui ne se fasse sans leurs conseils avisés, «Octobre Rouge» n'a pas fait exception. Et devinez ce que nous concocte aujourd'hui Sonalysts... un jeu de sous-marins. Du coup, hop, on retombe sur nos pieds rapport aux sous-marins.

UN JEU CLASSÉ "CONFIDENTIEL-DÉFENSE"

688(i) Hunter Killer sera un simulateur de sous-marin développé par Sonalysts pour Electronic Arts en collaboration avec Jane's* : la garantie d'un réalisme à toute épreuve, qui confine au respect maniaque du moindre détail. Pour Paul Grace, vice-président et producteur de la branche simulation chez Electronic Arts, "... travailler en collaboration avec une institution comme Jane's, c'est tout simplement le rêve. Cela fait 99 ans que Jane's accumule toutes les informations imaginables sur toutes les armées du monde ; alors, dès qu'on a besoin d'un renseignement quelconque, on les contacte, et quelques jours plus tard, on reçoit 10 kilos de photocopies de dossiers militaires. Avant d'entreprendre une nouvelle simulation, on rencontre les têtes pensantes de Jane's, et on leur demande : 'À votre avis, où devrait avoir lieu la prochaine guerre et comment se déroulerait-elle ?' Ils nous répondent, et on développe le jeu à partir de leurs extrapolations."

En ce qui concerne 688(i) Hunter Killer, les prochains conflits auront lieu dans les Caraïbes, l'Atlantique, le Golfe persique et la Méditerranée. Bref, tous aux abris, ça va péter, et le pire, c'est qu'ils sont bien renseignés. Les missions iront de la simple interception d'un convoi de narco-trafiquants jusqu'au déploiement de missiles de croisière pour arroser des bases ennemies. Le but du logiciel sera de mettre le joueur dans des situations aussi proches de la réalité que possible, mais le réalisme a ses limites : "Un homme seul ne peut pas piloter un sous-marin ; et ne serait-ce que pour se servir du véritable sonar qui équipe le 688(i), il faut un homme d'équipage et deux ans de formation."

688(i) sera donc bien un jeu, et un gros effort



sera fait au niveau des missions d'apprentissage. Un mode 3D assez impressionnant permettra de visualiser les combats de l'extérieur du sous-marin, du point de vue d'une torpille par exemple. En bref, ce que nous promettent les développeurs du soft, c'est un jeu de la trempe de Fast Attack, en plus ergonomique, mieux documenté, plus réaliste et plus joli. "Bon, ben, d'ac., quand est-ce qu'on y joue ?"... — "Pas avant le printemps, le jeu est à peu de chose près fini, mais il faut maintenant le passer au sonar pour le débugger, et surtout, on attend l'accord du Pentagone qui vérifie en ce moment même si aucune information top secret ne s'est glissée dans le jeu. Ils s'attachent principalement à ce que les portées des armes, des sonars, des radars ne soient pas exactement les vraies". Bon, ben alors on va attendre.

* Jane's, c'est l'équivalent de l'Encyclopedia Universalis ici, mais consacrée uniquement à tout ce qui touche à l'armée, du moindre gadjet à la géopolitique. Ces gars-là sont tellement bien informés, qu'il n'y a pas une armée au monde qui n'utilise les bouquins de Jane's comme référence. Mais ne rêvez pas trop : offrir ce genre de beaux livres à votre grand-mère vous coûterait au moins deux plaques (par volume).

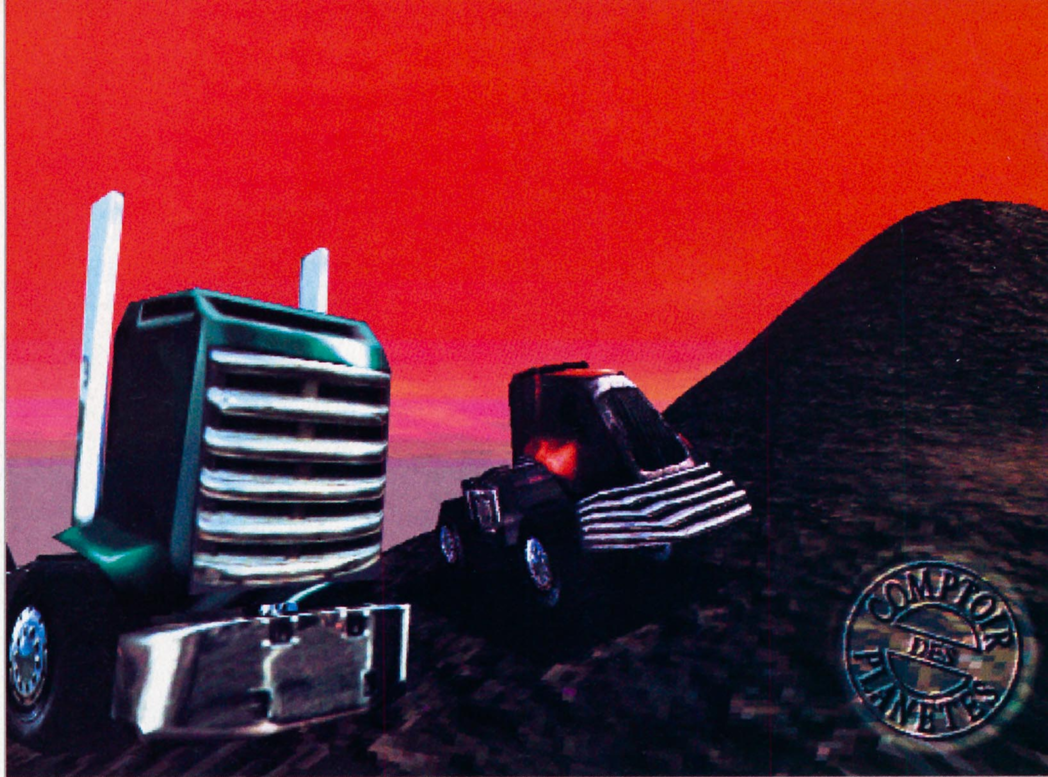

Non, ce n'est pas un bug si l'image dans le périscope est coupée en deux, c'est un nouveau système qui mémorise la silhouette d'une cible quand le périscope est immergé, pour avoir tout le temps de l'identifier en restant planqué.

GROS PLAN



Je reviens du paradis. Le Comptoir des Planètes, ça s'appelle. C'est une nouvelle boîte de développement. Là-bas, une bande de potes, rien que des vieux de la vieille du jeu vidéo, se font plaisir : ils font des jeux, ceux qu'ils ont toujours rêvé de programmer. Leur premier bébé sera un gros camion, ce qui n'est pas chose courante lors d'un accouchement. Alors, on est passés arroser l'heureux événement.

Monsieur Pomme de terre



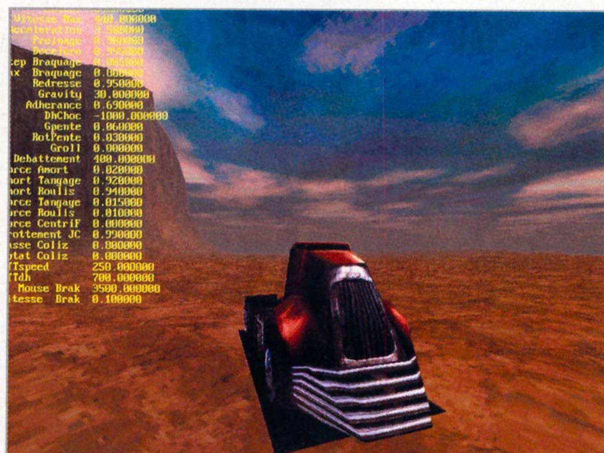
Le comptoir

Quelque part dans l'univers, il existe une planète de camionneurs. Les plus barjots de la galaxie s'affrontent au volant de leurs 38 tonnes, la radio à fond la caisse, à l'écoute de leur DJ favori qui, entre deux ragga-dubs endiablés, distille pas mal de bonnes vannes et quelques tuyaux inestimables. Sur cette planète, quand quelqu'un gêne le passage avec son véhicule lourd, on ne klaxonne pas comme un gland, non, ce serait pas poli. On préfère subtilement lui éclater son gros tas de boue au lance-missiles. Trucks sera beaucoup plus qu'une course de carrosses, ce sera avant tout un jeu d'arcade jouissif qui privilégiera la sensation, l'ambiance et l'intense plaisir d'en prendre plein la gueule.

■ LES ROUTIERS SONT SYMPA, MAIS QU'EST-CE QU'ILS SONT CONS

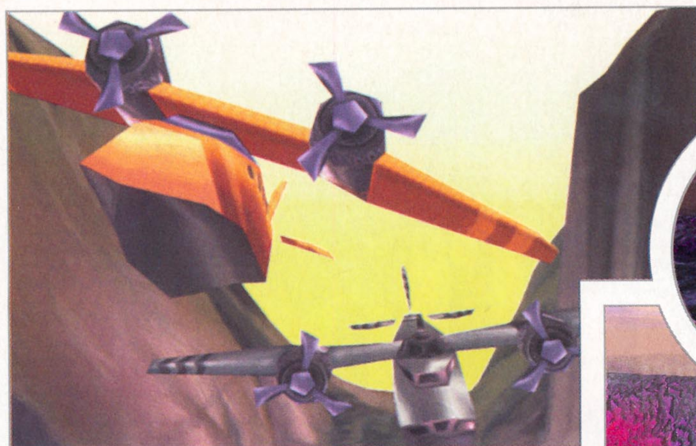
Voici en gros comment se déroule une partie : vous commencez avec un camion tout nullos et choisissez une mission parmi celles qu'on daigne vous proposer, comme transbahuter du bois d'un point à un autre par exemple. Avec le pognon que vous finissez par amasser, vous pouvez faire des réparations et customiser votre camion chéri, acheter des armes ou des gadgets, genre fusées-boosters, parachute de freinage, pointe d'éventration, rouleaux écrabouilleurs, etc.

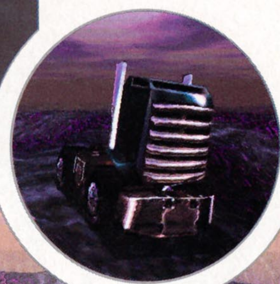
Au fur et à mesure, les missions évoluent : buter des saloperies de kangourous qui bouffent les récoltes, participer à des combats en arène ou des courses, ou encore convoyer un chargement d'explosifs particulièrement instables, genre "Le Salaire de la Peur", sauf que là, le territoire à traverser sera infesté de rhinoféros géants que la seule vue d'un camion rend irrésistiblement agressifs. Et tout cela n'est rien, des missions il y en aura plus de 250 au total !



Tout le long de cette campagne, une histoire se noue sur fond de révolution planétaire dans laquelle il faudra bien fourrer votre nez... et alors là, croyez-moi, ça va sérieusement péter. Et puis, il y aura une option réseau, bien sûr, parce que c'est toujours plus marrant de se massacrer entre amis.







Thunderbirds : leur prochain bébé, sera un jeu de combat et de voltige aérienne purement arcade.











des Planètes

■ ET VOICI LES COUPABLES...

Le Comptoir des Planètes, c'est avant tout des copains. Quelques vieux briscards de chez Cryo, d'Ère Informatique, et puis des jeunots bourrés de talent. Bon, ils bossent un peu comme des brutes 24 h sur 24, mais ça a l'air de leur plaire…

JOY : Qu'est-ce que vous avez fait depuis que le Comptoir des Planètes a été créé ?
LE COMPTOIR : On a d'abord fait de la sous-traitance pour Cryo sur le jeu Megarace 2. On s'est occupé du moteur 3D temps réel et de la conception et modélisation des huit bagnoles. Après, on s'est lancé sur Trucks, notre jeu à nous, celui qui nous trottait dans la tête depuis un bout de temps. Ça fait maintenant dix mois qu'on est dessus. Il sera fini d'ici un mois et commercialisé courant avril.

JOY : Pourquoi Trucks ?
LE COMPTOIR : Parce qu'on est fans de jeux d'action. Sur PC, on trouve des tonnes de simulateurs, de jeux d'aventure, de stratégie, mais les bons jeux d'action, ceux qui privilégient les sensations, le game-play et la rigolade sont rares. On avait envie de faire un jeu qui ne soit surtout pas prise de tête. Dans le genre, on a adoré Big Red Racing.

JOY : Qu'est-ce que vous pensez des cartes 3D ?
LE COMPTOIR : Ces cartes sont géniales pour appliquer des textures sublimes en temps réel, mais, au point où on en est, avec un nouveau standard qui s'impose tous les deux mois, ça fout un sacré bordel. À notre avis, il faut garder la tête froide et patienter.

JOY : Et Windows 95 ?
LE COMPTOIR : Les premières versions stables de Win95 commencent à arriver. Il était temps, on est quand même en 97. On n'a pas été vraiment emballés par Direct X ou Direct 3D, mais Microsoft prépare une nouvelle API qui s'appelle Talisment et semble beaucoup plus prometteuse. En tout cas, en attendant, on a développé Trucks pour DOS 7.0, donc du DOS émulable sous Windows.

JOY : Vous avez jeté un coup d'œil à la PlayStation noire de développement ?
LE COMPTOIR : On a même plein de potes qui l'ont achetée… Tu parles, une bécane de développement à 5 000 balles, tous les bidouilleurs on sauté dessus. Mais pour le moment, il y a un gros problème technique avec cette machine : on ne peut pas émuler le lecteur CD. Du coup, on est bridé à 2 mégas ! Enfin, comme pas mal de gens sont sur le coup pour patcher ça, le pépin sera bientôt réglé, c'est sûr.

JOY : Et l'après-Trucks ?
LE COMPTOIR : On a quatre autres projets dans nos cartons à dessins : une aventure dans un univers fantastique inspiré de Jules Verne en 3D temps réel, un jeu d'action/combat au corps à corps dans le style SF gothique toujours en 3D temps réel, un gros jeu de conquête spatiale avec des mécanismes de vie artificielle, et notre projet le plus avancé, qui est d'ailleurs en cours de développement, c'est Thunderbirds, un jeu de combat aérien purement arcade avec plein de machines volantes bizarroïdes, des compétitions de voltige et le tout... en 3D temps réel, bien entendu.



L'équipe au grand complet sauf qu'il en manque mais je sais plus qui.

PAR MORGAN

Avec X-Wing contre Tie Fighter, Wing Commander V et Starfleet Academy, l'année devrait être riche en jeux de simul'action. Même si les produits autour de Star Trek n'ont pas toujours été très réussis, ce nouveau bébé d'Interplay devrait démontrer le contraire.

Starfleet Academy

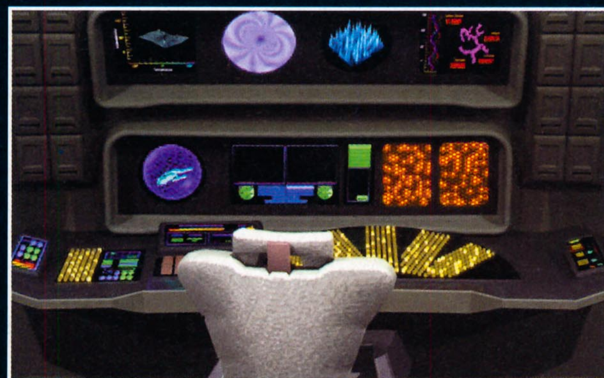
25 missions pour conclure votre formation



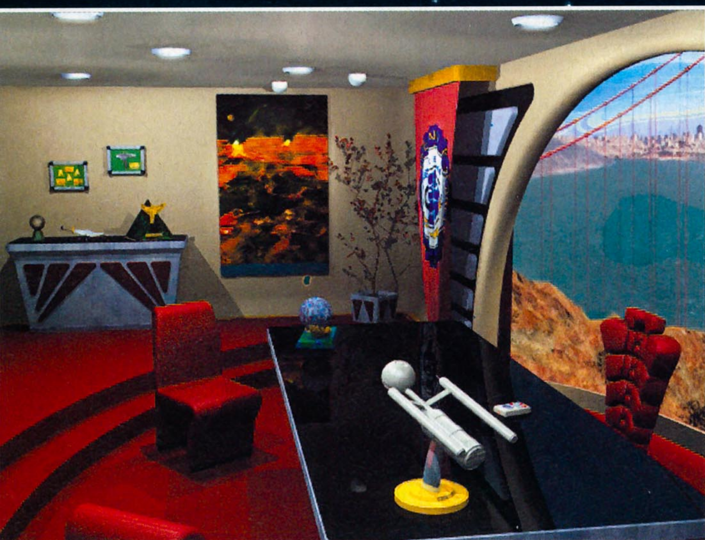
Trekkies, accrochez-vous, car Starfleet Academy va bientôt débouler dans notre galaxie. Basé sur un scénario original créé par l'équipe d'Interplay (le chef de projet de Judgment Rites, en l'occurrence) et supervisé par la Paramount, ce jeu n'est pas une simple exploitation commerciale abusive de la licence de Star Trek. De nombreuses séquences vidéo ont été tournées pour le besoin du jeu. Et attention, pas avec de vulgaire acteurs inconnus du genre Voyager Space Nine, le Retour. Non, non, il s'agit bien du Capitaine Kirk, Sulu et Chekov : les vrais ! Ceux-ci ont exceptionnellement accepté de participer au projet pour plus d'une heure de vidéo exclusive.

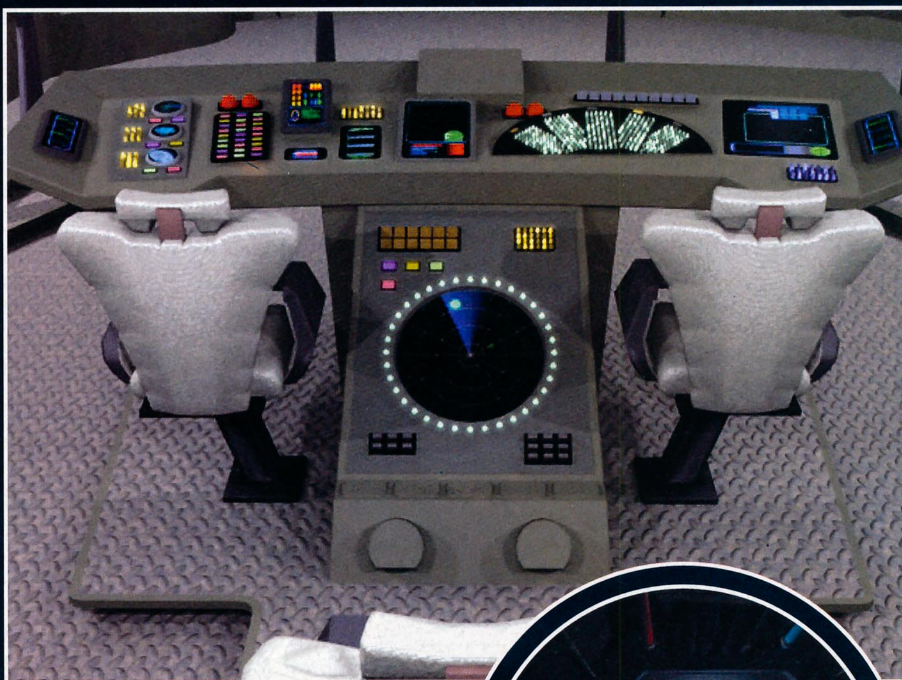
LE RETOUR DE KIRK, SULU ET CHEKOV

"Il y a un endroit de la galaxie où sont nées les légendes." C'est à San Francisco qu'est basé le campus de Starfleet Academy. Cette base terrestre aura formé pendant des générations les plus brillants pilotes, ingénieurs, docteurs et capitaines de la Fédération. En tant que nouvelle recrue, vous devrez démontrer vos qualités pour devenir un leader. Durant 24 missions simulant des situations "à risque" d'une mission d'exploration, vos supérieurs vous noteront et évalueront vos compétences. Lorsque votre niveau sera suffisant, vous aurez accès à une 25e mission pour conclure votre formation.









DIS, COMMENT ON FAIT LES CADETS ?

Votre vie au sein du campus vous ouvrira l'accès de salles de formation diverses : simulateur spatial, laboratoire scientifique, quartier des cadets, etc.

Chaque mission appuie sur des aspects particuliers de votre entraînement. Certaines sont axées principalement sur le combat, d'autres sont plus scientifiques ou bien encore diplomatiques. Mais loin de moi l'idée de vous faire croire que l'approche adoptée par Interplay mixe tous ces genres. En fait, il s'agit bel et bien d'une simulation de combats dans l'espace. Bénéficiant d'une 3D temps réel de très grande qualité, Starfleet n'a rien a envier à X-Wing Vs Tie Fighter. Les textures employées sont très détaillées, les effets de lumière et les effets spéciaux sont époustouflants et s'inspirent directement de la série originale. Jugez-en vous-même avec les photos ci-contre.

Les combats, non contents d'être hyper fluides et rapides, sont assez stratégiques. Tout est géré intégralement depuis le cockpit du vaisseau. Chaque zone peut être endommagée, réparée, vos boucliers peuvent être positionnés de façon très précise, le moral de vos troupes étant influencé par vos missions préalables. Bref, vous êtes sur le pont et vous avez à gérer l'USS Enterprise. On est loin de Space Invaders.





SPACE OPERA OU AVENTURE ?

Histoire d'agrémenter un peu cette succession de missions, vous pourrez vous promenez dans un campus en images de synthèse et papoter avec des personnages en vidéo incrustée. Et ce n'est pas uniquement pour faire joli, mais cela ajoute véritablement un petit côté aventure au jeu. Lors des séquences cinématiques, vous aurez la possibilité d'interagir en orientant la conversations (entre 2 et 4 possibilités par séquence). 45 acteurs ont participé au tournage, supervisé par un réalisateur de la Paramount pour veiller à la cohérence de l'univers, plus de 15 jours de tournage auront été nécessaires. Actuellement en phase de nettoyage et d'intégration dans le jeu, la vidéo est très satisfaisante et renforce l'ambiance trekkie.
Téléportation prévue cet été.



Il y a un endroit de la galaxie où sont nées les légendes

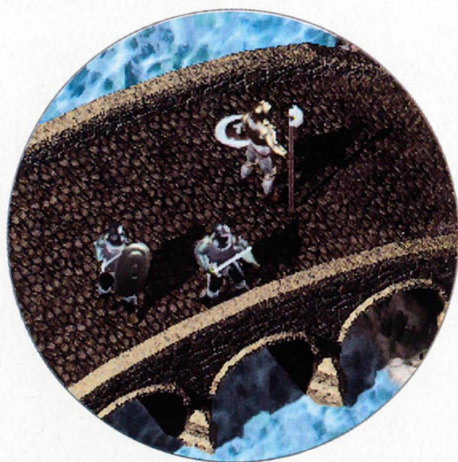
GROS PLAN

Lorsqu'un fan de jeux de rôles passionné de jeux vidéo s'associe avec TSR, créateur de Donjons et Dragons, le résultat peut avoir un air de "déjà vu". Mais en ce qui concerne Forgotten Realms, vous êtes loin d'avoir tout vu. Il s'annonce en tout cas comme le meilleur jeu de rôles de 97 !

Morgan



Forgotten Realms: Iron Throne

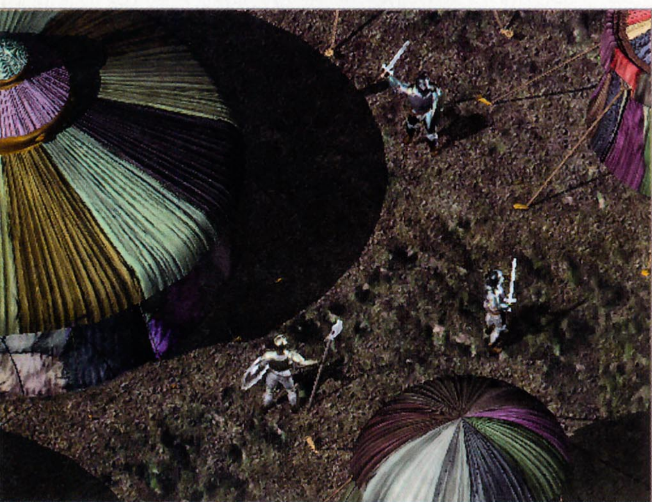




Inspiré de l'univers de Forgotten Realms, célébrissime jeu de rôles, ce produit devrait faire couler beaucoup d'encre dans les mois qui viennent. Le moteur de jeu 3D isométrique n'est pas sans rappeler celui d'Ultima Online ou encore Diablo. À une seule petite différence près : le graphisme S-VGA est en 32 000 couleurs et le jeu comprend plus de 10 000 lieux à visiter. Autant dire que cela devrait en coiffer plus d'un au poteau. Retour aux sources ou innovation ? D'après Ben Smedstad, responsable des produits chez Bioware, "la possibilité de faire collaborer Bioware et TSR a été pour nous une chance unique. Je rêvais depuis de nombreuses années de participer à la création d'un vrai jeu de rôles PC basé sur l'univers de AD&D. Quand je dis 'vrai', j'entends la gestion totale des différentes règles, sorts, classes de personnage, attributs, compétences, etc. Bien sûr, tout cela n'est pas simple, mais je pense y être parvenu. Et Interplay a tout de suite accepté la collaboration avec nous à la vue de notre premier moteur de jeu en 3D isométrique".



L'intrigue se déroule non loin de Waterdeep (pour les familiers du monde) et offre des dizaines (voire des centaine) de quêtes différentes. "Nous voulions éviter la linéarité de nombre de jeux vidéo. Le joueur doit pouvoir agir à sa guise."



■ LE PC MAÎTRE DU JEU



Cette profondeur se retrouve tout au long du jeu. Par exemple, un voleur peut profiter des ombres pour mieux se camoufler, ou encore détrousser des passants habilement sans se faire repérer. Le monde autour du personnage n'est pas figé. Tous vivent, vaquent à leurs occupations. "Le point dont nous sommes le plus fiers est sans doute l'intelligence

artificielle développée pour l'occasion. Elle permet au programme d'évoluer, d'expérimenter et donc d'apprendre et corriger ses erreurs. Rapprochant ainsi l'ordinateur d'un maître de jeu intelligent, évolutif et cohérent." Leur autre grand challenge a été le passage d'un jeu tour par tour à un mode temps réel.

PLUS BEAU QU'ULTIMA !

Le monde (villes, donjons, extérieurs, maisons, etc.) est entièrement rendu en 3D (à perspective variable, les murs n'étant pas forcément à 45°), alors que les personnages sont des sprites. Le mélange des deux permet d'obtenir un graphisme somptueux et une bonne rapidité d'affichage. Niveau couleurs, ombres et design, les créateurs n'ont pas lésiné et ont créé quelque chose de fabuleux. Ultima prend un sacré coup de vieux. On en viendrait presque à explorer le continent rien que pour ses décors ! L'inévitable mode Multijoueur permet de réunir 8 joueurs. Quant aux parties on-line, un projet de serveur spécifique pour le jeu est à l'étude.
Vous l'avez compris, Forgotten Realms est le plus beau et vaste jeu de rôles jamais créé ! Et dire qu'il ne verra pas le jour avant la fin de l'année.

MACHINE PC CD-ROM
GENRE JEU DE ROLES
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR BIOWARE
SORTIE PRÉVUE N.C.





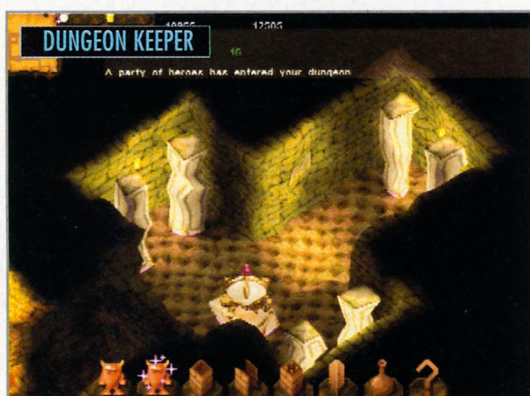
17 jeux pour 1997

VOICI LA QUINTESSENCE DU CONCENTRÉ D'ALCALOÏDE DE SUBSTANTIFIQUE MOELLE DE CHEZ LES BONS JEUX QU'ON AIME. UNE SORTE D'ABSOLU.


C&C ALERTE ROUGE



DIABLO



DUNGEON KEEPER



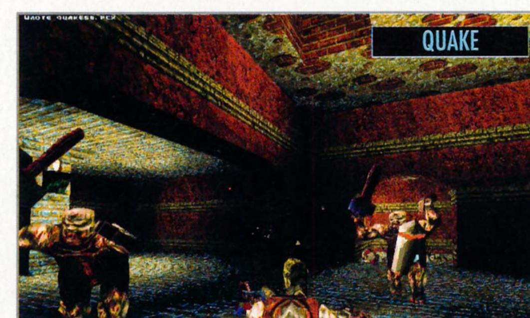
HEROES OF MIGHT



DUKE NUKEM 3D


GRAND PRIX 2


WARCRAFT 2


QUAKE

RETROUVEZ, CHAQUE MOIS, LE TOP DE LA RÉDACTION

TITRE	GENRE	DÉVELOPPEUR
- C&C : ALERTE ROUGE	WARGAME	WESTWOOD
- DIABLO	RÔLES	BLIZZARD
- CIVILIZATION 2	STRATÉGIE	MICROPROSE
- HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	STRATÉGIE	NEW WORLD
- TOMB RAIDER	ARCADE AVENTURE	CORE DESIGN
- DAGGERFALL	RÔLES	BETHESDA
- GRAND PRIX 2	SIMULATION	MICROPROSE
- DUKE NUKEM 3D	SHOOT	APOGEE
- WARCRAFT 2 / TIDES OF DARKNESS	WARGAME	BLIZZARD
- QUAKE	SHOOT	ID
- MECHWARRIOR 2/ MERCENARIES	ACTION	ACTIVISION
- MASTER OF ORION 2	STRATÉGIE	MICROPROSE
- WORMS	RIGOLE À +IEURS	TEAM17
- MASTER OF MAGIC	STRATÉGIE	ENLIGHT
- ZORK NEMESIS	AVENTURE	INFOCOM
- SPYCRAFT	TORTURE	ACTIVISION
- PANZER GENERAL	WARGAME	SSI/MINSDCAPE

LE TOP PREVIEW

- DUNGEON KEEPER	STRATÉGIE	BULLFROG
- JEDI KNIGHT	ACTION	LUCASARTS
- UFO 3	STRATÉGIE	MYTHOS
- X-WING VS TIE	SIMULATION	LUCASARTS
- CONQUEST EARTH	STRATÉGIE	DATA DESIGN
- NEED FOR SPEED 2	SIMULATION	DISTINCTIVE



LE PLUS GRAND MAGASIN DE CD ROM A PARIS

15000 PRODUITS EN STOCK, ***1500*** REFERENCES
Vous attendent au 37 Rue de Lappe, 75011 Paris
Métro : **BASTILLE de 9 h à 19 h**
Nous Rachetons tous vos CDX Cash ou par Bon D'achat
Grossistes, Revendeurs contactez nous par fax : 01 49 29 02 19



LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

LES NEWS : DES PRIX DISCOUNT ET DES AVANTS PREMIERES

- STEEL PANTHERS I I Extension — 199 Frs
- STARS ! — 429 Frs
- MAX VF — 369 Frs
- OBSESSIONS FATALES II — 399 Frs
- NASCAR RACING II — 299 Frs
- ALERTE ROUGE — 349 Frs
- ALERTE ROUGE Extension — 199 Frs

LES WARGAMES : LE PLUS GRAND CHOIX DE PARIS, 100 REFERENCES VF et IMPORT

- AU COEUR DU DEBARQUEMENT PC/MAC — 399 Frs
- STEEL PANTHERS 2 — 449 Frs
- STAR GENERAL — 499 Frs
- AGE OF SAIL — 449 Frs
- ADVANCED CIVILIZATION VF — 449 Frs
- AGES OF Rifles VF — 479 Frs
- CLOSE COMBAT PC /Mac — 399 Frs

LES JEUX DE ROLES : TOUS LES MEILLEURS EN VF ET VO

- ADD COLLECTOR — 369 Frs
- Eye of Beholder Pack — 249 Frs
- Masterpiece Collection — 349 Frs
- DIABLO VF — 379 Frs
- MAGIC THE GATHERING — 429 Frs

LE JEU 97
LANDS OF LORE Guardians of Destiny — 349 Frs
LE jeu qui révolutionne la 3D et l'image de synthèse, avec 20 niveaux pleins de monstres en tout genre, une musique magnifique et des décors somptueux...

LES SUPRAS HITS : DES PRIX PLUS QUE DISCOUNT

- SCEAMER VF — 249 Frs
- PRIVATEER 2 VF — 369 Frs
- Master of Orion 2 VO — 329 Frs
- Archimedean VO — 299 Frs

3615 CYBERVISION : 24/24 H : 1000 Références Dispo

VENTE PAR CORRESPONDANCE
48 H CHRONO + Encaissement Uniquement A L'Expédition
COMMANDEZ et REGLEZ en CB au 01 43 14 04 49
De 9H à 19H sans interruption

- SEXTET : VF — 369 Frs — Le nouveau J B ROOT associé à Mac Dorcel pour 1 CD très hard : Coralie, Olivia del rio..
- Poupée Latex MAC/PC : — 349 Frs — NOUVEAUTE — 2 CD, Léa Martini et une intrigue industrielle feront de vous un détective comblé!
- Virtual Presence 3 : — 379 Frs — Un doublé lesbien de qualité avec 2 superbes créatures très très sensuelles !!!
- MASCARADE : VF — 399 Frs — 3CD, 150 scènes hard interactives pour la plus belle des réalisations CD X francaise.
- Pleasure CD 4 : — 199 Frs — Double CD : l'un dédié au jeu, l'autre au sexe dans ses aspects les plus hot...
- SEXY CELEBRITY : — 299 Frs — + de 100 nouvelles stars nommées se montrent nues sur 1 500 photos de qualité.
- TOTAL FANTASY 4 : — 249 Frs — NOUVEAU — Une qualité inégalée pour 4000 nouvelles images inédites qui vous surprendront.
- NIPPON Obsession 4 : — 279 Frs — NOUVEAU — Le meilleur CD mangas disponible en france. Un titre vidéo simplement génial.
- MANGHARD : — 399 Frs — NOUVEAU — Le premier pack mangas de 3 CD vidéo et photos100 % français, non censuré.
- Belles à Jouir : — 249 Frs — NOUVEAU — Le dernier délire amateur de Laëtitia. Choisissez une belle créature et faite la monter au 7° ciel !

Bon de commande à retourner à *CYBERVISION* 37 rue de lappe 75011 PARIS - Envois sous plis discrets

NOM .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville ....
Je règle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
N° ____/____/____/____ Date : __/__

PRODUIT	PRIX
10.000 clients satisfaits	
FRAIS DE PORT	30 Frs
☐ Frais de port gratuit pour toute commande supérieure à 500 Frs	GRATUIT !!!
TOTAL	

CATALOGUE GRATUIT
300 produits disponibles !!
Nom :
Prénom :
Adresse :

Votez pour le Best-of de Pâques

■ Comme tous les ans à la même époque, nous vous invitons à voter pour la remise des ECTS Awards.

■ Ben oui, mais pourquoi ? Parce que vous êtes des gens à la cool et qu'il y a un abonnement et un jeu de votre choix à gagner par tirage au sort.

■ Qu'est-ce que les ECTS Awards ? Eh bien, c'est une soirée qui récompense les meilleurs jeux sortis en 1996, un peu comme les Césars récompensent les meilleurs films.

■ Et alors ? Et alors Joystick est, depuis pas mal d'année, LE magazine représentant la voix de la France pour ces récompenses, chaque pays étant représenté par un seul et même magazine.

■ Pourquoi voter ? Euh… je sais pas moi, parce que vous aimez bien jouer et que vous aimeriez que les créateurs de votre jeu préféré soit récompensé.

■ Ah si, je me rappelle. Parce que vous aimeriez gagner un abonnement gratos et un jeu de votre choix.

■ Comment procéder ? Il suffit de renvoyer votre bulletin de réponse avec le nom de votre jeu à vous, celui qui vous a fait tripé toute l'année. Attention, ce jeu doit faire parti de la pré-liste des nominés établie par la rédaction.



LES NOMINÉS (PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE) :

- COMMAND & CONQUER : ALERTE ROUGE (PC)
- DAGGERFALL (PC)
- DUKE NUKEM 3D (PC)
- FORMULA ONE (PLAYSTATION)
- GRAND PRIX 2 (PC)
- HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 (PC)
- MECHWARRIOR 2 (PC)
- PANDEMONIUM (PLAYSTATION)
- TEKKEN 2 (PLAYSTATION)
- TOMB RAIDER (PC)

BULLETIN DE VOTE

Nom : ……………………………………
Prénom : ……………………………………
Adresse : ……………………………………
Téléphone (facultatif) : ……………………………………
Bécanes en ma possession : ……………………………………
Mon jeu préféré parmi la liste des nominés : ……………………………………
Si je suis tiré au sort, je veux ce jeu-là et pas un autre : ……………………………………

Allez les gars, c'est à vous de jouer...





Po

Course futuriste - Tous joueurs - PC CD Rom



Cette fois, vous n'y couperez pas. Si vous avez le courage de dépenser vos derniers centimes dans une machine alerte, vous aurez la chance de jouer à l'un des plus beaux jeux qui ait jamais existé sur nos PC.

EN DEUX MOTS

POD est le tout premier jeu à utiliser les fonctions spécifiques du MMX. Et pourtant, la véritable nouveauté réside dans l'utilisation magistrale de l'accélérateur graphique 3DFX. Oubliez tout ce que vous avez pu voir auparavant, le nirvana est désormais à portée de bourse

Bienvenue sur Zorglub, planète récemment colonisée par les bons soins de l'espèce humaine. Ce qui n'était auparavant que verdure, herbe, campagne et escargots chantants s'est vite changé en une gigantesque mégalopole, industrialisée à outrance. Jusque là, tout est normal, me direz-vous, l'homme est champion dans ce genre d'exercice. Tout allait bien : les ouvriers bossaient dans les mines, les patrons s'en mettaient plein les fouilles numériques... bref, c'était le pied. Mais, car il y a toujours un mais, ce paradis minier se transforma brusquement en enfer, lorsqu'un virus enfoui au fond d'une mine décida de se rappeler au bon souvenir des nouveaux occupants de la planète. POD, comme l'appelèrent rapidement les autochtones, avait la fâcheuse tendance de phagocyter tout ce qu'il trouvait autour de lui, et rien ni personne, ni rien non plus, n'était en mesure de stopper l'épidémie. La fin était proche, et la majorité des habitants décidèrent d'abandonner l'Eldorado infecté. Seuls restèrent les fous et les malchanceux, dont, bien entendu, vous faites partie. Bah tiens, de toute façon vous êtes toujours dans les plans foireux, alors un de plus ou de moins, c'est pas la mort. Maintenant les choses sont simples : il ne reste qu'un vaisseau monoplace sur la planète, et c'est la dernière chance de sauver sa peau pour celui qui le prendra. Comme vous étiez pas mal nombreux sur le coup, il a fallu trouver un moyen pour désigner l'heureux élu autrement que par le jeu des chaises musicales. De toute façon, les chaises, il n'y en avait plus, rapport au POD qui a tout bouffé. Heureusement, Alesi faisait partie des malchanceux et la solution fut vite trouvée : une course de voitures sans pitié ni règles permettrait au vainqueur d'échapper à la mort. Vous voilà prévenu : à partir de maintenant, c'est chacun pour sa pomme. Il est con, Alesi : il n'a aucune chance. En plus, les graviers sont super gros sur Zorglub.





Des graviers qui font peur

Voilà, le décor est planté, de même que le Cyrix sur lequel je viens de tenter l'installation. Ubi nous a promis de régler le problème rapidement, mais la version dont nous disposons pour le test a manifestement décidé de faire la gueule au concurrent d'Intel. Qu'à cela ne tienne, on va prendre un bon petit Pentium de derrière les fagots pour tester la bête. On lance son Windows 190/2, on insère son CD et on attend que l'autorun fasse son boulot pépère. Première bonne nouvelle, vous pourrez choisir parmi quatre langues, dont notre bon vieux français. Remarquez, ça serait le comble pour une boîte nationale. Vient ensuite le choix du type d'installation, la plus basse étant de 20 mégas et la plus importante de 198. Ah ouais, quand même... En fait, cette dernière ne change pas grand-chose à l'histoire, et si vous possédez un lecteur de CD assez rapide (8X, pas exemple), vous pourrez très bien vous contenter des 80 Mo proposés en moyenne.





POD a été optimisé spécialement pour Pentium MMX et 3DFX. De ce fait, il est évident que la qualité de la réalisation du soft varie énormément d'une version à l'autre.

Quelques minutes plus tard, vous voici enfin face à l'introduction. Celle-ci est de très bonne qualité, mais il est quand même dommage que la fenêtre d'affichage soit si petite. La version 3DFX bénéficie d'une fenêtre un peu plus grande, mais on est encore loin du plein écran. La voix off de la version française est celle de Tom Novembre; le gars Tom, bien que très sympathique, ne semble pas avoir l'habitude de raconter des histoires de POD. C'est pas grave, on t'aime quand même, Tom. Vous voici enfin sur le menu principal, qui contient plein de bonnes choses pour nous les joueurs.

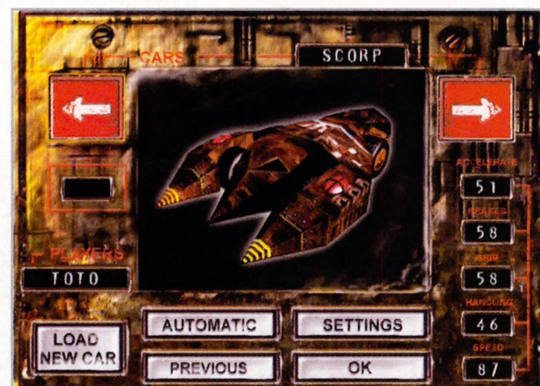
POD, pour dire plein de choses

Comme tout jeu de course moderne et propre sur lui, POD propose un mode Multijoueur assez complexe en plus du mode Solo. En effet vous pourrez jouer jusqu'à huit simultanément, que ce soit en réseau local IPX ou par Internet. Rien que du classique, me direz-vous, mais ce n'est pas tout. Vous pourrez également jouer à deux sur le même écran, ce dernier se splittant alors horizontalement. Ainsi, un joueur utilisera le clavier et l'autre une manette, obligatoire pour ce type de partie. Ce mode 2 joueurs est suffisamment rare pour être signalé. Alors voilà, on l'a signalé. On va pouvoir aller manger notre Mac Do l'esprit tranquille et apaisé, le cœur rempli de la satisfaction du travail bien fait, etc. À noter que le menu de sélection du mode Multijoueur est très simple d'utilisation, puisqu'un seul clic suffit pour passer de la connexion série, modem, IPX ou Internet. Si vous utilisez régulièrement Machin-chose 95 pour vous balader sur le Web, un bouton intitulé "UBI Online" vous permettra de vous connecter automatiquement sur le site dudit éditeur. Pour quoi donc faire donc ? Ben, tout simplement pour aller gratter quelques nouveautés intéressantes sur leur site, et tout ça pratiquement gratos (contactez France Telecom pour "pratiquement" rien). Ainsi, vous pourrez télécharger de nouveaux circuits inédits, ainsi que de nouvelles voitures ! Allez, hop, la suite.



Oui, la suite

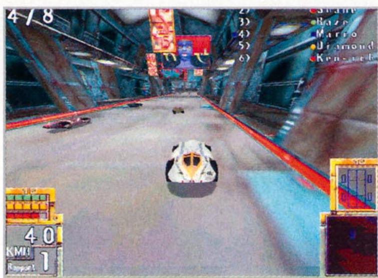
Le dernier menu est celui qui vous permet de configurer les options, ce en quoi il mérite pleinement qu'on le nomme "menu des options". Ça au moins, c'est pas de la logique de Vulcain à deux balles. En premier lieu, POD vous propose trois niveaux de difficulté. Ce réglage influe sur deux paramètres principaux qui sont la vitesse et la résistance de votre bagnole. Ainsi, dans le mode Facile, votre bagnole aurat-elle une vitesse de pointe réduite, mais en contrepartie une plus grande résistance aux chocs. A contrario, le mode Balèze propulsera votre engin à plus de 300 km/h, et vous serez loin d'être insensible aux erreurs de pilotage et autres mauvais coups des adversaires. On en reparlera... Ensuite, pour peu que vous soyez équipé du matos adéquat, vous pourrez profiter d'une bande-son en Dolby Surround. Cela signifie que vous pourrez alors entendre les voitures venir de l'arrière, passer à côté ou bien s'éloigner devant vous. Sympa, si vous possédez une carte supportant cette option ou bien un Pentium MMX. Reste alors l'habituel choix des contrôles qui sont le clavier, le volant, le pad, le joystick, les noms des joueurs, le nombre de concurrents adverses et les crédits. Ah, j'allais oublier : vous pourrez également accéder à un tableau mémorisant tous les records de tous les circuits, et ce dans les différents types de course.











Ah bon, il y en a plusieurs ?

Eh oui, et tout ça pour le même prix. En plus de la course simple et du championnat normal, un mode aléatoire permet de courir sur tous les circuits dans un ordre et dans des voitures choisis au pif. Mais si votre truc, c'est juste de battre des records, vous pourrez vous exciter avec le mode Contre la montre, qui permet d'exploser les chronos et de définitivement passer à la postérité quelque part sur votre disque dur. Bon, allons-y pour une course simple, histoire d'avoir une idée de ce que ça donne. Après avoir sélectionné votre circuit parmi les seize proposés, reste encore à décider de la tuture que vous conduirez. Celles-ci sont au nombre de huit, et chacune possède bien évidemment des caractéristiques techniques précises. Ainsi, des points sont-il répartis entre différents domaines : l'accélération, les freins, l'adhérence, l'angle de braquage et enfin la vitesse de pointe. Si les réglages de base ne vous satisfont pas, il est possible de les modifier à tout moment et même de les tester sur un petit circuit fait tout exprès.





Le jeu est d'un désign original, mais j'avoue cependant ne pas être tombé sous le charme des caisses. Attention, je ne dis pas qu'elles sont moches, mais tout simplement que moi, personnellement en tant que personne, je ne les trouve pas très, très belles. Sûrement une question d'accoutumance, comme on dit dans ces cas-là. Bon, vous voilà maintenant prêt à pourfendre le bitume de vos roues en acier inoxidable, et il est temps de montrer de quoi vous êtes capable. Votre vie en dépend, je vous le rappelle.

Pour l'instant, on ne peut pas dire que la version MMX nous ait vraiment impressionnés.

C'est pas trop tôt

Vous voici enfin sur la ligne de départ. Pas de doute, vous nagez en pleine ambiance SFhitechpostapocalypse. Les bâtiments sont délabrés, inquiétants, style Blade Runner ou Alien, les routes complètement tordues, défoncées, voire carrément coupées sur certains circuits. Le ciel est rempli de nuages de couleur diverses



Remarque et tips !

La version MMX s'avère assez décevante en comparaison de ce qu'offre la version 3DFX. Néanmoins, le MMX accélère incontestablement l'affichage de POD, par rapport à un "simple" Pentium. En cas de manque de thunes, utilisez la technique basique mais efficace du découvert bancaire pour vous payer la 3DFX. C'est imparable.













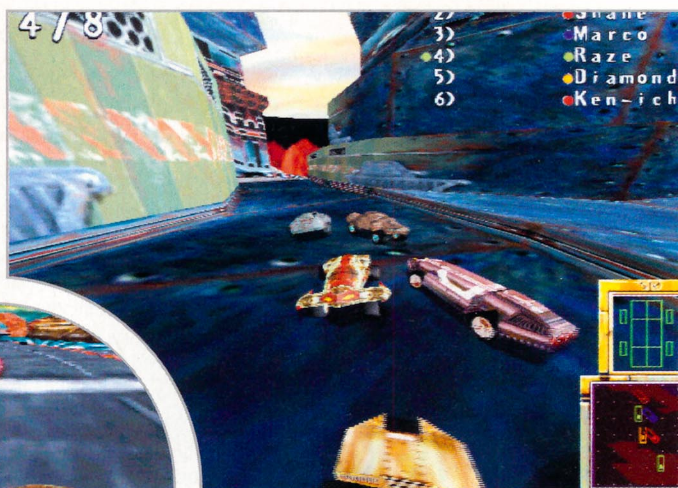














suivant les niveaux, et de temps à autre, vous aurez droit au reflet du soleil au détour d'un virage (voir plus loin). Pour en finir avec les effets visuels, les voitures pourront laisser des traces de gomme sur la piste ou bien dégager de la fumée lors de freinages trop appuyés.

Sur la fenêtre d'affichage sont inscrites les principales informations vous concernant. Vous avez donc un compte-tours électronique, un compteur de vitesse, un radar arrière indiquant la position des autres pilotes, un indicateur de dégâts, et enfin différents chronos précisant votre temps au tour ainsi que votre position. Trois types de vue permettent de contempler l'action soit de l'intérieur de votre voiture, soit de l'extérieur (en fait, le jeu est alors en plein écran, car vous n'aurez droit à aucun tableau de bord).

Le décompte vient à peine de se terminer, et toutes les voitures s'élancent pour une dizaine de tours en moyenne. Première difficulté, éviter de se faire rentrer dedans par les autres tires. En effet, une simple petite poussette à l'arrière peut vous faire perdre le contrôle de la voiture... et un temps précieux. N'hésitez pas à faire de même si l'occasion s'en présente, mais vérifiez auparavant que votre carosserie n'est pas trop amochée.

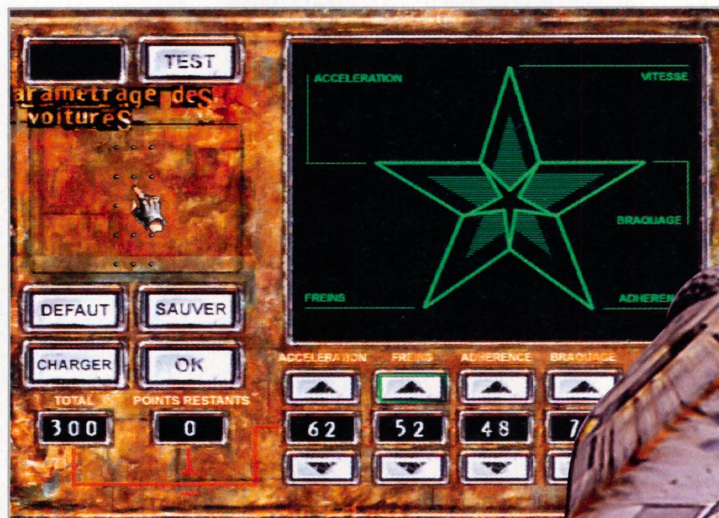
Si c'est le cas, il faudra de temps à autre faire un passage par les stands afin de réparer votre véhicule trop durement touché, sinon vos performances seront fortement diminuées. Une sorte de super contrôle technique super rapide et super pas cher, en quelque sorte. Le seul problème, c'est que les stands ne sont pas indiqués, et avant que vous ne connaissiez un circuit sur le bout des ongles, il faudra souvent perdre du temps à les chercher. Sinon, sachez que le tracé du circuit est rempli de pièges divers comme des tremplins, des virages à 180°, des bosses, des creux, des raccourcis qui n'en sont pas, enfin bref, il y a réellement de quoi faire.

La bagnole réagit d'une manière très réaliste, et il ne sera ainsi pas rare de se retourner la tronche en prenant un tremplin sur deux roues, par exemple. Le jeu des suspensions est également réussi, et une série de gauche-droite appuyés risquera le plus souvent de vous faire partir en tête-à-queue. De ce point de vue, les rebondissements sont donc nombreux, si j'ose dire. En revanche, ne vous attendez pas à utiliser une foule de gadgets divers et variés pour arriver à vos fins, car POD en est complètement dénué. Ni laser vengeur ni de mines salvatrices, seul votre instinct de pilote vous sauvera des situations scabreuses. Dommage, car de ce fait votre voiture ne sera nullement "améliorable", et vous la garderez en état du début à la fin du championnat (excepté les réglages – bis repetita...). Nous avons donc affaire à un jeu de course pure, certes futuriste mais néanmoins d'une conception très classique. Un peu plus de fantaisie n'aurait pas été désagréable, mais POD sait se faire pardonner sur d'autres points.

Vous pourrez jouer jusqu'à huit simultanément, que ce soit en réseau local IPX ou par Internet.

Le choix des armes

En plus de la version Pentium de base, POD a été optimisé spécialement pour Pentium MMX et 3DFX. De ce fait, il est évident que la qualité de la réalisation du soft varie énormément d'une version à l'autre. Commençons par la version Pentium, histoire de faire les choses dans l'ordre croissant. Le jeu tourne sur un Pentium 120 minimum, mais il est évident que plus vous disposerez d'un processeur rapide, mieux cela vaudra. Néanmoins, cela reste tout à fait



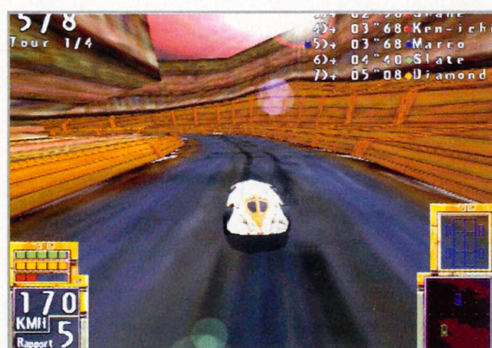




■ POD ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 150, 16 MO RAM, CD ROM 8X
■ ÉDITEUR UBI SOFT ■ DÉVELOPPEUR UBI SOFT FRANCE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEUR 8 (IPX OU INTERNET)







jouable sur un Pentium 133 équipé d'une carte vidéo performante. En effet, les circuits sont pour le moins fournis en objets 3D, et tout cela demande un max de temps machine à votre bécane. Si jamais ça rame trop à votre goût, vous pouvez toujours réduire la taille de la fenêtre de jeu, opération qui, soit dit en passant, est très propre. De plus, différentes résolutions sont disponibles pour adapter la rapidité de l'animation. L'une d'elles utilise le principe d'affichage "d'une ligne sur deux", mais cela donne un peu l'impression de jouer en regardant à travers un store vénitien. On s'en passera donc sans trop se faire prier. Disons pour condenser que le jeu tourne honorablement sur un Pentium 200, mais c'est quand même loin d'être fluide.

Passons à la version MMX, dont POD est le premier jeu à utiliser les fonctions accélératrices. La différence entre le 200 MHz normal et le 200 MHz MMX est flagrante en termes de rapidité d'affichage. Le jeu s'avère désormais fluide et la voiture beaucoup plus agréable à diriger. De plus, la perspective est plus profonde, ce qui réduit nettement l'effet de clipping. Mais les différences s'arrêtent là, et pour l'instant, on ne peut pas dire que le MMX nous ait vraiment impressionnés. De manière générales, les deux versions précédemment décrites sont donc techniquement correctes, mais pas époustouflantes. Et encore, sur des bécanes haut de gamme, je le rappelle.

La méga-claque, définitivement

Là où tout bascule, où les fleurs poussent et Paris devient propre, c'est lorsque vous lancez la version 3DFX. Oubliez tout ce que vous avez pu voir auparavant, rien n'arrive à la cheville de ce qui est affiché sur l'écran de votre PC. C'est un peu comme si vous passiez du Cellier des Dauphins au Château-Laffite 76, comme si Pomme de Terre se lavait les dents ou encore si l'émission de Jacques Martin arrêtait de squatter le dimanche après-midi. Le pied intégral, total, presque inhumain.

Tout d'abord, les textures bénéficient d'un anti-aliasing impeccable, technique qui transformerait un bitmap de crotte de caniche en parfaite texture d'ébène. De ce fait, les effets d'escalier disparaissent complètement, et le plaisir de l'œil est total. Mais là où la 3DFX enfonce définitivement le clou, c'est lorsque tout se met à bouger. L'animation est d'une rapidité et d'une fluidité dignes d'une machine d'arcade, et rien, absolument rien ne viendra ralentir le déroulement de la course. Et ce n'est pas tout, car des effets visuels ont été spécialement incorporés pour cette version. Ainsi, l'effet de halo lumineux provoqué par le reflet du soleil est une pure merveille, de même que les nombreux effets de transparence ou de réflexion qui ponctuent bon nombre de circuits.

S'il vous restait encore quelques sous sur votre compte, oubliez-les, vous les aurez dépensés à l'instant même où vous aurez vu tourner POD avec la 3DFX. Il est clair que la beauté de cette version justifie à elle seule l'achat du jeu, en tous cas cent fois plus que les versions "normales". Pour conclure, sachez que si POD Pentium est bien et POD MMX bien sympathique, POD 3DFX est lui tout simplement incontournable.

Fishbone

Pour peu que vous soyez équipé du matos adéquat, vous profiterez du son en Dolby Surround.



POD est le premier soft à utiliser le tout nouveau Pentium MMX. Bien que les améliorations soient remarquables en ce qui concerne la rapidité de l'affichage et le clipping (la perspective est plus étendue), on s'attendait quand même à mieux. Heureusement, la déception est vite effacé par ce qu'offre la version 3DFX. Le résultat est hallucinant et pour l'instant, le MMX est loin de faire le poids face à la carte magique. Pour résumer, mieux vaut posséder un Pentium 120 avec carte 3DFX qu'un Pentium 200 MMX. Maintenant, à vous de choisir, comme qui dirait. Petite remarque au passage : si la qualité de la version 3DFX saute littéralement aux yeux (schplaf!), la nuance entre les versions Pentium et Pentium MMX est surtout d'ordre technique. Désolé, mais, en dépit de nos efforts incessants, nous n'avons pas réussi à vous montrer des images qui bougent dans le journal.



3DFX



MMX



Pentium

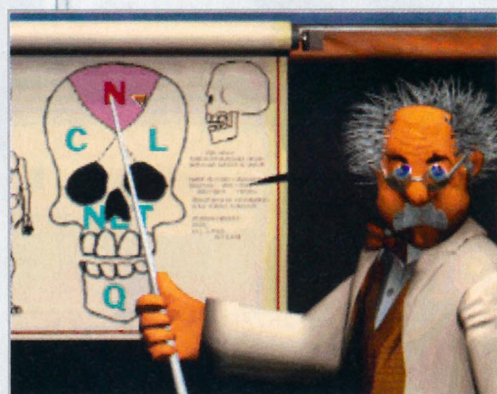
+ Les circuits originaux
+ La version 3DFX
+ Les goodies Internet
− Manque de fantaisie

TECHN.	DESIGN	INTÉRET	
78	80	82	PENTIUM SIMPLE
70	80	82	PENTIUM MMX
80	90	88	PENTIUM + 3DFX

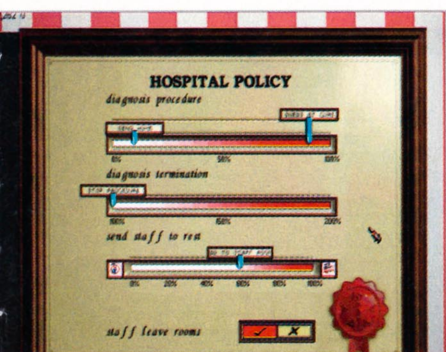


Theme

Gestion débile - Tous joueurs - PC CD-Rom



Le titre le rappelle immédiatement : Theme Hospital est le nouveau jeu Bullfrog dans la lignée de Theme Park. Cette fois, vous aurez à faire prospérer un hôpital. Une simulation grinçante, où le but avoué est de se faire du fric sur le malheur des autres.



Où est-ce que j'ai bien pu mettre ce bout de papier, là, mon serment d'hippo-truc ? Impossible de mettre la main dessus. Je l'avais mis sous verre avant le déménagement, au fond d'un carton, je m'en souviens bien, je suis pas fou. Il faut bien que je décore mon nouveau bureau, là, que je rassure tous les ploucs du coin qui réclamaient cet hôpital depuis des années. Sinon, Dieu sait quelles rumeurs tout ces abrutis vont faire courir. Le voilà, votre hôpital. On vous le construit, tiens, je m'en occupe. Et c'est moi qui suis le grand patron qui gère tout ça. Vous allez pas être déçus, les ploucs.

Pignon sur prés

Je viens de faire le tour du propriétaire. Il n'y a que les murs et le toit pour l'instant. Ah oui, et une porte d'accès principal : c'est qu'il a pensé à tout, l'architecte, dites-moi. Les alentours de mon futur hôpital ne sont guère folichons, on dirait que le ministère de la Santé a racheté de vieux marécages asséchés. Sûrement que les ploucs du coin croyaient les lieux maudits, vaudoutés par un quelconque abruti, et personne n'osait y installer commerce. Saloperie de ministère... M'envoyer, moi, dans un bled aussi paumé. Ça va pas être facile de les attirer par ici tout ces pecnots, tiens. Dans quelle langue il va falloir le leur dire, qu'on leur veut que du bien, qu'on va les soigner, les rendre heureux. On est des médecins, des docteurs, c'est nous les gentils, regardez, on s'habille en blanc, comme dans la "Guerre des étoiles", hein, qu'est-ce que vous demandez de plus ? Hé, les gens, venez avec vos cartes bleues, on va arranger vos p'tits bobos, vous verrez, on est sympa.

Lutter contre le chômage

Allez, au boulot. Je vais commencer par engager du personnel, s'agirait pas que je fasse tout moi-même, là-dedans. Je déteste ça. Recevoir tous ces chômeurs qui se sont fait beaux pour l'occasion, qu'ont mis les beaux habits du dimanche comme s'ils





EN DEUX MOTS

Quel bonheur de voir tout ces gens malades aller et venir dans son hôpital à soi... Un plaisir ineffable que nous offre l'équipe de Bullfrog. L'humour omniprésent et la joie de créer son petit monde, selon ses propres choix esthétiques, font de Theme Hospital un véritable régal.

Hospital











allaient à la noce à Melun. Ils puent les parfums à dix balles achetés chez Leclerc, au rayon parfumerie où une pétasse trop maquillée les a persuadés que Senteur Ultime était ultra en vogue à Paris en ce moment, que même Vanessa Demouy ne sortait jamais sans s'en verser trois litres sous les aisselles. Ces gens qui se forcent à bien parler et utiliser des mots compliqués pour m'impressionner, ça m'agace. Avec leurs CV bidons jusqu'à la moelle, qui me crachent douze mensonges par phrase, prétendant qu'il faut absolument que je les engage, qu'ils sont les meilleurs. Ça m'énerve. J'ai bien envie de les claquer, tiens.

Il me faut une hôtesse d'accueil, comme on dit, pour diriger tous les nains qui vont débarquer dans mon hôpital, incapables de trouver leur chemin tout seul. J'en ai plusieurs qui se bousculent au portillon, je prends la moins chère, il faut continuer à sous-payer les gens, sinon quel plaisir j'aurais à gagner des fortunes, hein ? Je lui achète un comptoir également, avec une jolie plante pour calmer les visiteurs. Pas de chaise, ça la mate, elle restera debout toute la journée, dans trois ans elle aura ses premières varices. C'est un investissement sur l'avenir, un calcul à long terme, elle viendra se faire soigner à l'hôpital.

Choisir des spécialistes compétents

Il me faut aussi des médecins, évidemment. Alors eux, ils m'énervent encore plus que les plantes de l'accueil. Sous prétexte qu'ils ont fait des tas d'études aux noms compliqués, faut qu'ils vous prennent de haut. Je me fais un petit plaisir, j'en reçois cinq que j'envoie chier copieusement, les roulant dans la boue, leur expliquant qu'ils sont trop minables pour bosser dans mon établissement, avant d'en engager un. Celui-là n'est pas trop cher, ça me va, et puis il a une sale gueule, il passera pas son temps à draguer mes infirmières au lieu de bosser. Il examinera les patients à leur arrivée avant de les diriger vers les services concernés.

Quelques infirmières, deux ou trois, qui s'occuperont d'administrer les "potions magiques" à ces saletés de malades, d'autres médecins spécialisés en psychiatrie ou en chirurgie, et voilà mon hôpital prêt à ouvrir ses jolies portes.

Un cadre agréable



▲ Pour construire une salle, vous commencez par définir sa dimension.



▲ Pensez à placer la porte d'entrée et les fenêtres.



▲ Installez le matériel nécessaire au fonctionnement du service.



▲ Il ne manque plus que les médecins pour s'occuper des malades.

Une équipe dynamique

Vous aurez quatre types d'employés à gérer. Vous pouvez décider, à tout moment, d'en engager de nouveaux ou de virer les anciens. Vous avez les pleins pouvoirs. Chacun a ses capacités propres, ses caractéristiques et ses spécialités (pour les médecins : généraliste, psychiatrie ou chirurgie). Les descriptions des postulants aux différents postes sont absolument hilarantes, typiquement "humour anglais".



UN MÉDECIN



UNE INFIRMIÈRE



UN HOMME À TOUT FAIRE



UNE HÔTESSE D'ACCUEIL

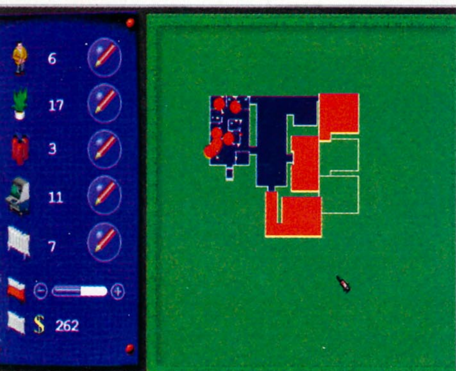


▲Là, c'est vraiment l'horreur. Vos malades ont foutu un bordel pas croyable, ils ont vomi partout. C'est une vraie porcherie, cet hôpital.

Aménager un centre très hospitalier

Ah non, pas encore, mince, suis-je bête, il faut que je construise toutes les petits salles dans lesquelles mes abrutis d'employés vont trimer pour moi. Je ne vais pas les faire bien grandes, sinon ils vont se croire au Ritz, et un jour ils voudront prendre ma place (hé ho, j'étais à la vôtre avant… quand j'étais jeune). Pas trop de fenêtres non plus, ça risquerait de les rendre heureux, je déteste les gens heureux, ils m'énervent, les gens heureux, j'aime la maladie moi, les plaies, les cancers, les gens qui souffrent, agonisent. Mais pas ceux qui meurent, je ne suis pas cruel, c'est une source de profit en moins.

Voilà, ils ont leurs petits bureaux, mes gars… Bienfaiteur que je suis, j'ai même installé des radiateurs pour qu'ils ne se les gèlent pas trop. Et puis des plantes, pour décorer. Ça rassure, les plantes, ça fait tout de suite plus gai. Quelques bancs dans les couloirs pour que les impatients patients patientent sans trop se fatiguer (ils sont déjà mal en point), encore des plantes pour la joie, des distributeurs de boissons pour étancher leurs gentilles soifs (accessoirement je me fais une petite commission sur les canettes), et voilà, cette fois, mon charmant établissement est prêt à ouvrir ses portes à tous les tousseux, souffreteux, crachoteux, fiévreux et créveux de la région. Venez, venez donc.

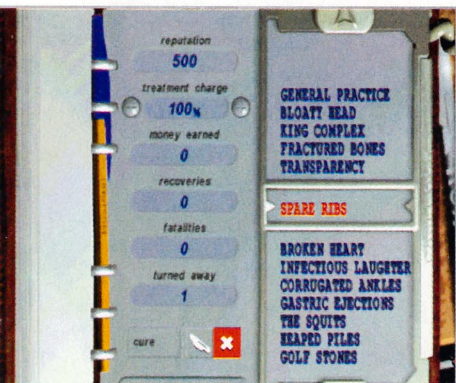


▲Voici la carte des environs de votre hôpital, avec les lotissements de terre à vendre et diverses statistiques. Particulièrement important en mode multijoueur.

A l'écoute de ceux qui souffrent

Voilà, c'est le bordel. On ne peut pas leur faire confiance, aux gens. C'est pas possible. Nous sommes à peine ouverts depuis un mois, et voilà que les couloirs de ce joli établissement ressemblent à une décharge publique : canettes vides qui traînent par terre, papiers gras, et innombrables flaques de vomi. Ils peuvent pas être malades dans des bassines, les malades, et pas dans les couloirs ? C'est pas vrai…

Avec leurs conneries, je suis obligé d'engager des gens, moi, des chômeurs en plus, des hommes à tout faire pour nettoyer ce bordel. Et j'aime pas ça, les gens, et puis il faut les salarier, écouter



▲Tout est réglable selon vos bons désirs. Vous déciderez ainsi du prix à payer par vos clients pour tel ou tel soin rendu.

Réseau hospitalier : le virus de la concurrence

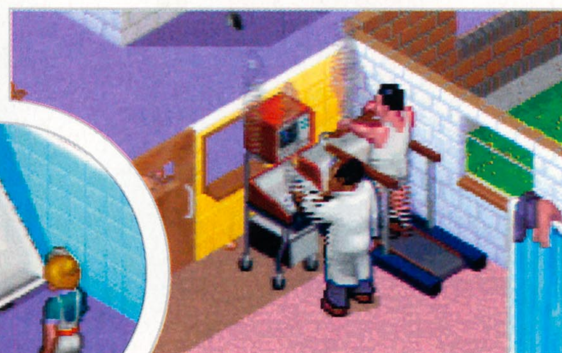
Bien qu'excellent en solo, Theme Hospital propose aux nantis ou aux chanceux d'affronter d'autres joueurs humains. Vous pouvez donc jouer à deux si vous possédez deux PC, en les connectant par liaison série, ou en vous passant un petit coup de fil grâce à vos modems respectifs. Si vous disposez de quatre ordinateurs en réseau IPX, hop, vous pouvez alors jouer à quatre (logique). Le déroulement du jeu reste le même, à quelques petits détails croustillants prêts. D'abord, chacun dirige son propre hôpital, et les centres hospitaliers sont à proximité les uns des autres. Ainsi, vous vous battez pour la même communauté de malades. Le but est de se faire plus de fric que les autres, ou de soigner un nombre donné de malades en un temps donné. Les arrivées de VIP ou les urgences sont proposées à tous les joueurs simultanément, c'est le joueur le plus rapide à les accepter qui les recevra. Vous pouvez aussi refuser des malades particulièrement galères à soigner, et leur conseiller un hôpital adverse. Le but étant alors de surcharger vos petits camarades. Mais attention, s'il s'en sort et réussit à bien les soigner, il se fera encore plus de fric. Le renvoi est particulièrement vicieux quand il s'agit de maladies hautement contagieuses. Quand un joueur veut acheter une parcelle de terrain libre, une mise aux enchères s'engage alors. À vous d'être le plus offrant (ou de bluffer juste assez pour ruiner le voisin). Les joueurs peuvent également tenter de débaucher les employés de leurs adversaires, en engageant une guerre des salaires (ah, les joies du vrai libéralisme british…). Et enfin, l'arme la plus fourbe mais aussi la plus drôle : vous pouvez acheter des bombes à saletés et les envoyer dans les couloirs de vos charmants voisins. Ces bombes mettent un certain temps à péter, et si votre adversaire les repère à temps, il peut alors les envoyer à quelqu'un d'autre et ainsi de suite jusqu'à ce quelles pètent et répandent tout un tas de saloperies. Ces saletés nuisent à la réputation de l'établissement et peuvent même, si vous êtes chanceux, provoquer une vague de malades vomissants chez votre concurrent. Theme Hospital en réseau est particulièrement original parce qu'on n'affronte pas ses adversaires directement, de front, comme dans Doom ou Duke Nukem 3D, mais par l'intermédiaire de gens malades. Particulièrement jouissif.



Test

Theme Hospital





Comme je suis énervé, je vire deux ou trois infirmières, au hasard, à la tête du client.

leurs petits malheurs, faire la discute sur le beau temps quand on les croise dans le couloir. C'est insupportable.

Et les clients ont le culot de se plaindre, à ce qu'il paraît. L'établissement ne leur plaît pas, il n'y fait pas assez chaud, faut que je pousse le chauffage central d'un cran encore, et que j'installe des radiateurs supplémentaires dans les couloirs. Ils savent combien ça coûte par mois de chauffer 800 m2, hein ? Et ils veulent plus de plantes encore, pour que ce soit joli. Qu'est-ce que c'est que cette obsession pour les plantes vertes ? C'est pas vrai, mince, c'est pas une discothèque ici, on n'est pas là pour rigoler, on vient pour souffrir en silence, pas pour se raconter des blagues et passer du bon temps en se tapant sur les cuisses. Y a des gens qui meurent ici, un peu de décence, nom de Dieu.

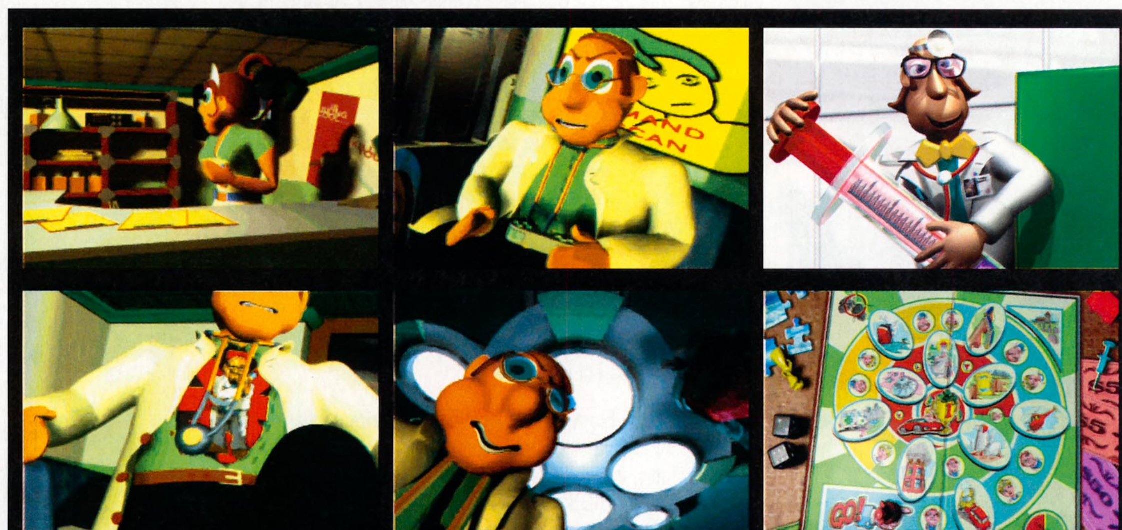
Ils commencent à me coûter des fortunes, tout ces sales hypocrites. Si ça continue, je vais être obligé d'emprunter de l'argent à la banque. Plutôt crever que de donner de l'argent à ces escrocs. Parce qu'en plus, j'ai mes saletés d'employés qui s'y mettent, maintenant. Messieurs dames veulent des augmentations, prétendent qu'ils sont entrés dans la profession pour







▲ Vous pouvez consulter toutes sortes de statistiques pour vérifier le bon fonctionnement de votre établissement.



Des scènes cinématiques

Que ce soit en introduction du jeu, à travers les menus ou lors d'événements importants, les scènes d'animation qui émaillent Theme Hospital sont toujours magnifiques et très drôles.

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ DÉVELOPPEUR BULLFROG, ANGLETERRE ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM ■ TEXTES ET VOIX EN FRANÇAIS (TESTÉ EN ANGLAIS) ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 4 (EN RÉSEAU)











s'en mettre plein les fouilles, que c'est leurs parents qui les avaient conseillés. Hé ho, c'est moi qui m'en mets plein les fouilles ici ! Comme je suis énervé, j'en vire deux ou trois au hasard, à la tête du client, et j'engage des gens moins qualifiés mais moins chers. Ça leur apprendra à écouter leurs parents, à ces morveux.

Et surtout, soigner son image

La réputation de mon gentil hôpital en a pris un coup là, faut que je réagisse si je ne veux pas voir les lieux désertés à jamais, aussi bien par les travailleurs que les malades. Faut dire qu'il y a eu pas mal de morts mystérieuses, ces derniers temps. Ça la fiche mal. On va contenter tout le monde. Le personnel d'abord. Je leur construis une belle salle de repos, parce qu'ils prétendent être fatigués et refusent de bosser douze heures par jour sans faire de pause. Une belle salle bien calme avec de beaux canapés, une télé pour finir de les lobotomiser et les empêcher de trop réfléchir, deux trois plantes à droite à gauche (encore ces satanées plantes vertes), et même un billard pour consolider l'esprit de corps et la camaraderie entre employés (rien que d'y penser, ça me dégoûte, tiens). Je file même une ou deux primes à droite à gauche, aux plus vociférants. Faut savoir faire des concessions, de temps en temps.

Bon, les malades maintenant. OK, j'avais oublié de construire des toilettes dans mon hôpital. L'erreur est humaine, non ? Ils sont pas tous tellement malades que ça, ils peuvent rentrer faire leurs besoins chez eux. Dehors, dans la forêt, dans les marais, dans des boîtes ou dans des sacs plastiques, j'en sais rien moi, avant de venir dans mon bel hôpital. Allez, va pour des toilettes, avec des chouettes lavabos et des miroirs pour qu'ils se recoiffent et se remaquillent avant de retourner se faire tripoter par le personnel hospitalier.

Il faut que je rachète du matos également, et que j'engage de nouveaux médecins. De nouvelles maladies n'arrêtent pas de se déclarer, et mon hôpital n'est pas équipé pour. Il va falloir construire d'autres salles flambant neuves. J'ai plus de place moi, les locaux sont trop petits. Allez, ça me fend le cœur, mais je vais être obligé de dépenser tout l'argent que j'avais mis de côté pour acheter plus de terrain. Ça va me coûter une fortune, ces bidules hi-tech. Allez, m'en fous, je vais augmenter les prix de toutes les consultations, de tous les soins. Et puis je vais baisser le chauffage, tiens. Et je vais virer deux ou trois personnes encore, des infirmières. Et le premier malade que je croise dans le couloir, tiens, je le vire aussi. Faut pas m'énerver.

Seb.

Les malades et leurs maladies

Les maladies que vous aurez à soigner dans Theme Hospital sont toutes fictives, inventées, et sacrément débiles. Pour notre plus grand plaisir. Des gens avec de grosses têtes, d'autres qui se prennent pour Elvis (syndrome King), d'autres encore qui ont d'énormes langues pendantes, ou qui sont tout transparents, sans compter les diverses fractures ou troubles de la personnalité. Je ne vous dévoile pas les noms des très nombreuses maladies, le plaisir du jeu vient en grande partie de leur découverte et de la lecture de leurs causes ou de leurs symptômes.

Certaines de ces maladies nécessitent des machines particulières pour être guéries. C'est l'occasion alors d'animations particulièrement grotesques et très bien foutues, où l'on voit praticien et patient s'agiter sottement. Un vrai bonheur.



Monsieur à vraiment une trop grosse tête. On lui a diagnostiqué une Tête Enflée.





Votre médecin l'installe dans sa belle machine, et lui crève la tête avec une épingle...

Avant de la lui regonfler avec une pompe à vélo.

+ les graphismes cartoon et les animations des personnages.
+ le mode réseau original.
+ les maladies débiles et leurs descriptions.
− je vois pas là, j'ai tout aimé.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
82	84	88

si PlayStation™ MAGAZINE

était une **boisson**

Cela donnerait



de **l'énergie pure !**

N°8 à consommer le 7 mars



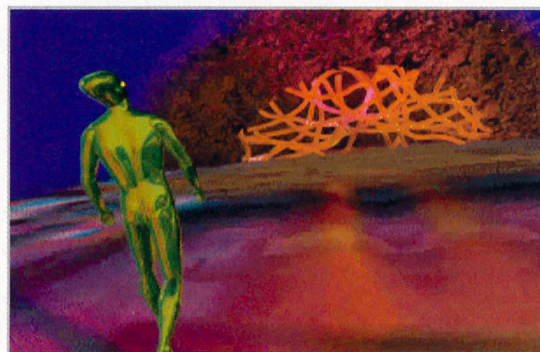
CONFIG MINI 68040 , CD 2X, 15 MO DE DISQUE, 6,5 MO DE RAM OPTIMISÉ POWERMAC.
EDITEUR TAKE 2 INTERACTIVE ■ DÉV TAKE 2 INTERACTIVE ETATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1

Prenez de la vidéo avec de vrais acteurs, ajoutez des énigmes, saupoudrez d'un bon scénario, plongez le tout dans un monde Cyberpunk, et vous obtiendrez Ripper.



Ripper

Aventure - Tous joueurs - Mac CD-Rom



EN DEUX MOTS
Doté d'un scénario motivant, ce jeu mêle habilement film, animations 3D et énigmes. Bref, une vraie petite merveille.

Eh oui, une fois n'est pas coutume, voilà un jeu d'aventure avec de vrais acteurs où on ne se contente pas de regarder l'écran en cliquant négligemment dans ce qui est censé correspondre à quelque chose d'interactif. Non, Ripper est loin de ressembler à ce genre de jeu. Mais situons tout d'abord l'action. Nous sommes en 2040, et vous incarnez Jake Quinlan, journaliste au "Virtual Herald" spécialisé dans les affaires criminelles. Tout irait bien si un malade (aussi appelé Serial Killer) ne s'attaquait pas à de nombreuses victimes tout comme l'avait fait Jack l'Éventreur (Jack The Ripper). Ce détraqué s'en est pris à votre collègue et néanmoins (petite) amie, la charmante Catherine ; elle s'en est miraculeusement sortie, mais dans un bien piteux état... Au cours de votre investigation, vous allez rencontrer de nombreux personnages, dont le caractériel détective Vincent Magnotta, interprété par Christopher Walken. Le jeu des acteurs est très crédible, et les séquences vidéo ont été réalisées avec un soin digne d'une production cinématographique. D'autant plus que les dialogues sont eux aussi à la hauteur. Mais le jeu ne se résume pas à ces scènes, et il y a également une partie exploration et résolution d'énigmes. Tout d'abord, les déplacements sont effectués en 3D précalculée (comme dans 7th Guest) et il n'est pas rare de voir bouger un personnage en même temps que s'effectue le mouvement de caméra. Résultat : on se trouve réellement plongé dans les superbes décors du jeu. Ensuite, les énigmes sont parfaitement intégrées à l'aventure. Loin d'être triviales, elles ne sont cependant pas insolubles pour peu que l'on fasse fonctionner ses neurones et que l'on observe bien les lieux que l'on visite. Trois niveaux de difficulté sont disponibles. Pour corser le tout, quelques séquences d'arcade ont été intégrées, avec aussi trois niveaux possibles. Des musiques d'ambiance vous accompagnent tout au long de votre enquête, même si elles deviennent parfois inaudibles. Graphiquement, le jeu est une réussite. L'écran de changement de CD (le jeu en fait six !) s'intègre parfaitement. De même, les plongées dans le CyberEspace donnent lieu à des graphismes assez déconcertants, mais très originaux. Enfin l'interface, de type "pointer-cliquer" est assez intuitive, même si parfois on sort d'un écran par un "Esc" plutôt qu'en cliquant.

Tibérius





Votre ordinateur de poche vous sera bien utile.

- + Le scénario et l'ambiance générale
- + La durée de vie
- + La bonne intégration film/énigmes
- + Le graphisme très réussi
- − De nombreux ralentissements des vidéos, lors des accès au CD
- − Pixels noirs dans les vidéos
- − Beaucoup de changements de CD
- − En anglais uniquement

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
65	78	77

- CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 150
- EDITEUR EIDOS
- TEXTE ET VOIX VF
- DÉVELOPPEUR PAYS ACCOLADE, ELITE & SIM TECHNOLOGY USA
- NBRE DE JOUEURS 1 OU 2



Ma mère vient d'entrer dans ma chambre et me demande : "Qu'est-ce que tu fous encore, éveillé à trois heures du matin ?". Et je lui réponds : "Du 4 x 4, 'man." Puis elle ferme la porte en marmonnant que je travaille trop.

Test Drive Off Road

Course de bagnoles - Tout public - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS

Test Drive Off Road est une course de 4 x 4 qui manque de fun. Radicalement orienté Arcade, le jeu est trop lent, ni spécialement joli ni spécialement intéressant : un soft moyen qui ne concurrence pas Monster Truck Madness.

Chuis assez déçu. Test Drive Off Road n'est pas un mauvais jeu, mais quand même Monster Truck Madness lui est supérieur (et déjà je n'avais pas beaucoup aimé Monster Truck Madness, bien qu'amateur du genre, ou justement à cause de ça...). Bref, c'était quand même bien parti. Ça démarre à fond les ballons sur une musique grunge tout à fait potable. Test Drive Off Road est franchement orienté arcade : vitesses automatiques, quatre touches pour conduire la bagnole, aucune gestion des pannes, et unique accident pouvant temporairement vous immobiliser : le tonneau. On se retrouve alors une toute petite seconde les quatre pneus en l'air, et hop c'est reparti. Le but du jeu est d'arriver premier, mais le circuit, en fait, on s'en fout. Vu que c'est du off road, il suffit de passer des drapeaux dans le bon ordre ; en dehors de ça, on a tout loisir de couper à travers champs. Quatre bagnoles sont proposées, en versions customisées de la mort : Hummer, Wrangler, Land Rover Defender 90 et Chevrolet Land Chevy C71. On peut même choisir la couleur de la carrosserie. Et puis on peut jouer à deux sur un écran splitté horizontalement. Tout ça, c'était plutôt fait pour me plaire, parce que les simulateurs de bagnoles rigoureux me prennent assez vite la tête.

Et puis je me suis ennuyé...

Je vais encore passer pour une tête de lard, mais mince, je ne me suis pas marré avec ce jeu. D'abord la tenue de route est vraiment bizarre. La caisse glisse tout le temps, elle grimpe sur certains obstacles avec une facilité déconcertante, tandis qu'un bête remblais ou un minuscule tas de pneus l'arrête tout net. C'est frustrant : voilà un jeu de off road qui donne envie d'aller partout. On passe devant une pyramide, et on se dit : "Chouette, j'vais grimper en haut de la pyramide !" ; mais non, votre voiture bloque en bas parce que ça n'est pas prévu par le soft. Et puis j'ai la sensasion que l'ordinateur triche : il ralentit quand on est trop à la bourre et se met à conduire comme un dieu dès qu'on passe premier de la course. Pire, le moteur est plutôt lent, tout particulièrement en S-VGA, tandis que le graphisme est vraiment moche en VGA. Alors à choisir entre la peste et le choléra... ben, j'ai choisi le S-VGA, pas trop laid mais lent, même sur Pentium 150. Oublions la vue de l'intérieur, môche et lente à la fois, et dont le tableau de bord bouffe la moitié de l'écran. Pas de bol, c'est généralement ma préférée pour conduire. Le soft ne prend pas en compte les cartes accélératrices et ne propose pas d'option réseau. Au bout du compte, je me suis assez vite ennuyé, constat alarmant pour un jeu.

Monsieur Pomme de terre



▲ Douze circuits, très différents et intéressants. Rien à dire de ce côté-là.









Quatre bagnoles sont ▲ proposées, mais leurs caractéristiques ne sont pas détaillées.



◀ La plupart des circuits présentent des raccourcis. À vous de les trouver. Attention, les caisses jouées par l'ordinateur les connaissent aussi.

- \+ Le principe du jeu : de l'off road traité sous un angle purement Arcade.
- \+ La possibilité de jouer à deux sur un écran splitté horizontalement.
- \+ Douze circuits, différents et intéressants.
- − Le moteur est trop lent.
- − Pas d'option réseau, pas de carte accélératrice gérée.
- − La tenue de route est bizarre et la gestion des obstacles arbitraire.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
60	60	65

CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 166 ■ EDITEUR MICROPROSE ETATS-UNIS
DÉVELOPPEUR INTERACTIVE MAGIC ■ TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 8

Destiny

Clone de Civilization - Pigeons - PC CD- Rom

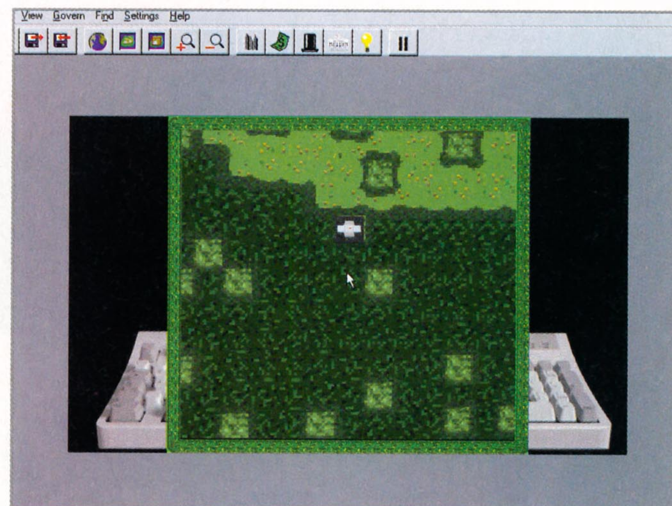
EN DEUX MOTS
Plus une erreur qu'un jeu, Destiny tente de nous faire croire, par une profusion de menus et d'options, qu'il est un jeu d'une grande profondeur. Cette confusion ne dupe personne : Destiny est faible.

Destiny, ce titre, bon sang, ça vous rappelle pas une chanson inoubliable ? C'était un slow guimauve interprété par Guy Marchand. Ils dansent dessus, dans "Le Père Noël est une ordure"... un truc du style :

Destinée, on était tous destiné
À s'aimer sans s'demander pourquoi...
Toi et moi... dans la vie...

Le jeu présente les mêmes qualités que la chanson : un concentré de rien. Plagia infecte de Civilization, Destiny se caractérise par une interface immonde, presque inutilisable, qui rame sous P166. "Pénible" est un mot faible pour qualifier les menus qui la composent. Le jeu prétend atteindre un très haut niveau de réalisme, mais cumule bourdes, incohérences, bugs et lourdeurs en tout genre. Tout le plaisir ludique est censé venir des découvertes technologiques qui feront évoluer votre tribu de l'âge de pierre à l'ère spatiale (waouh, enfin une idée neuve !). Or, c'est l'aspect le plus raté du jeu. Jouer à Destiny tient du châtiment corporel. Je préfère encore manger la moumoute de Guy Marchand.

Monsieur Pomme de terre



+ L'espoir qu'il s'agisse malgré tout d'un bon jeu aura tout de même duré une heure.
− La déception qui a suivi, profonde.

TECHN. 20 | DESIGN 25 | INTERET 40



La génération Goldorak a son monument : Battletech, le jeu de robots géants. Avec G-Nome, 7th Level va essayer de nous séduire grâce à un concept très orienté action.

G - Nome

Action Battletech - Tous joueurs - PC CD-Rom



EN DEUX MOTS

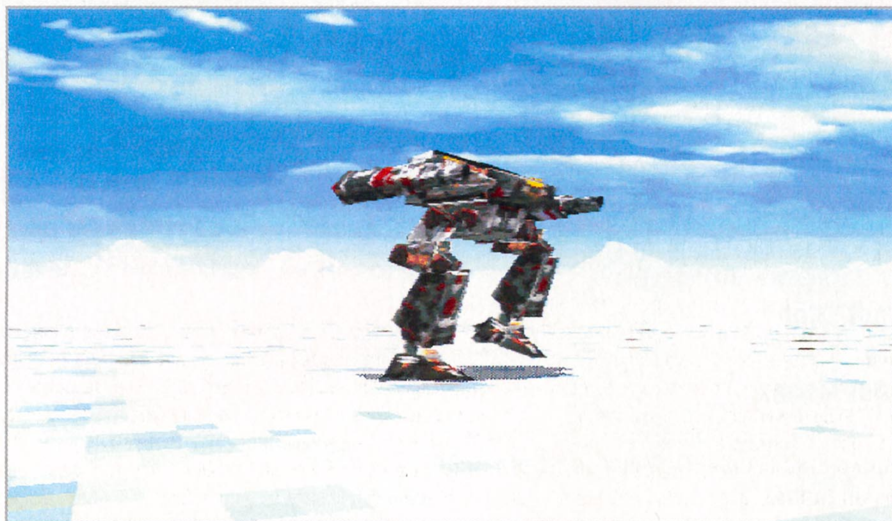
Pas de gestion financière, pas de jeu de construction où on peut assembler ses robots. L'accent est mis ici sur les missions, la baston et l'environnement 3D de toute beauté. Le jeu en solo est plutôt difficile, mais en multijoueur, G-Nome bénéficie de trouvailles amusantes.

Planète Ruhelen, orbite haute. An de grâce 2225. Super travelling sur la couchette spatiale de Joshua Gant, sergent de l'Union. Pov' gars, Joshua. Ses nuits ne sont plus ce qu'elles étaient. Depuis qu'on l'a désigné pour LA mission, il se réveille en criant, les draps trempés, le souffle court. Joshua se redresse péniblement. Il s'asseoit sur le bord du lit, ouvre une boîte d'anti-dépresseurs martiens et avale d'un seul coup les derniers comprimés. Des images terribles rebondissent dans son cerveau. C'est toujours le même cauchemar. Les lézards humanoïdes sont là. Joshua court pour leur échapper. Mais ses pieds sont comme englués. Impossible de bouger. Il veut crier pour se soulager. Mais aucun son ne sort. Un souffle pestilentiel l'entoure : les lézards refoulent grave du goulot. Ils commencent à se déshabiller en s'envoyant des plaisanteries bien grasses. Joshua se débat sans succès. La scène atteint son paroxysme. Tout bascule. Finalement Joshua s'abandonne, résigné, et une douce moiteur l'envahit alors qu'il se réveille, honteux et tout mouillé. Je peux vous assurer, pisser au lit en apesanteur, c'est rarement un cadeau. Faire de pareils cauchemars non plus. Alors Joshua se dit qu'il serait temps que le héros prenne les choses en main. Le héros, hé hé, c'est vous ami lecteur. Or c'est bien connu, le lecteur n'a peur de rien, car le lecteur a vaincu ses problèmes d'incontinence.

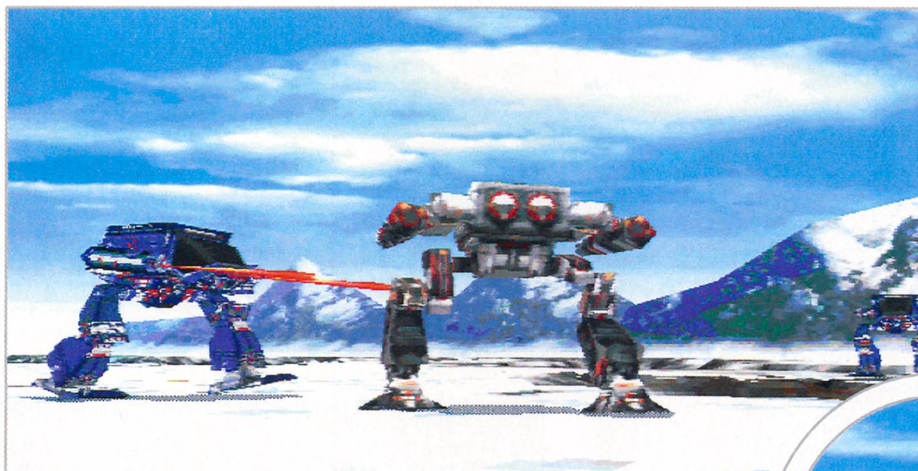


Ailleurs dans le temps et l'espace

Mechwarrior d'Activision (l'autre jeu de robots) bénéficiait du background de Battletech de la FASA. Pour G-Nome, les développeurs de 7th Level ont créé un univers original. Aux confins de l'Union, se trouve le système Phygos, riche en minéraux. Sur Phygos, 4 civilisations se cherchent des noises : les humains, les mercenaires Bendian, les Darken et ces enfoirés de Scorp. Les services de renseignements de l'Union sont au courant des recherches génétiques secrètes des Scorps. On les soupçonne d'avoir créé de toutes pièces un super guerrier en forme de lézard : le G-Nome. Contre sa volonté, et contre l'avis de la femme de chambre, Gant est affecté à la mission. Il doit rassembler une équipe d'experts composée de Stephen Kylie, un copain de régiment, le docteur Victoria Thane, une célèbre scientifique et Jack Sheridan, l'ennemi juré de Joshua mais aussi le meilleur expert des tactiques militaires des Scorps.



◄Un moteur 3D séduisant : celui de Criterion Software, déjà employé dans de nombreux jeux.



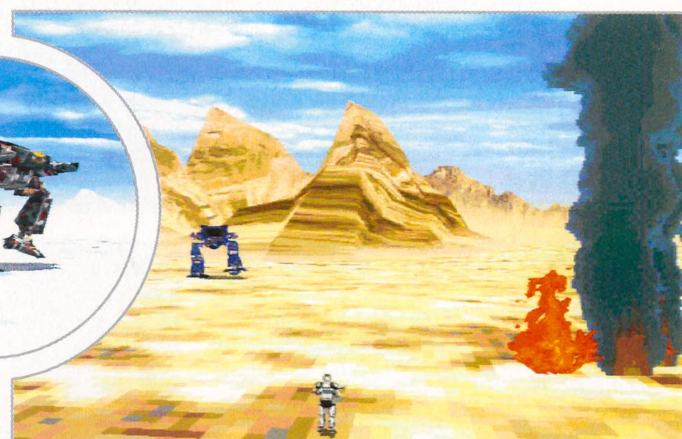
G-Nome privilégie les combats de gros bills





▲ Il y a une vingtaine de missions regroupées en quatre campagnes. Les objectifs sont variés, et on pourra incarner plusieurs personnages.











Dans G-Nome, pas de gestion financière ou de recherche technologique comme dans Mercenaries ou EarthSiege de Sierra. La bonne vingtaine de missions s'enchaîne comme une véritable aventure, qui conduira le joueur à visiter plusieurs territoires et endosser plusieurs identités. G-Nome se décompose en quatre campagnes principales. Au début, Gant doit traverser la république Darken pour retrouver Kylie, agent secret au sein du territoire Darken. Les deux compères s'embarquent dans la deuxième campagne, afin de recruter le docteur Thane qui mène une mission pacifique dans les steppes et vallées peu peuplées des Mercenaires Bendian. Les campagnes suivantes sont tout aussi mouvementées : infiltration dans la base secrète Scorp et extermination du G-Nome en territoire Shalten.

Pour bien faire les choses, 7th Level a modélisé toutes ces races et les technologies qu'elles utilisent. Il ne s'agit pas d'incarner les autres camps, on ne jouera que les humains mais rien ne vous empêchera de prendre le contrôle de véhicules ennemis. Par ailleurs, l'enchaînement des missions est très linéaire. On ne pourra progresser qu'en sortant victorieux au combat. Force est de constater que la difficulté est assez importante. Mais c'est bien connu, le lecteur est déjà un pro des jeux de robots.

Alors là, G-Nome c'est un rudement bon titre

Oui c'est un bon titre, car il renvoie à la science, au génie génétique et tous ces trucs modernes à base d'ADN qui font drôlement classe dans un jeu vidéo. Et pis, ça fait aussi penser aux gnomes, les lointains cousins des nains de jardin. Effectivement, dans G-Nome, on peut sortir des robots pour marcher à l'air libre. Un humain à côté d'un Scorp Tactical Defense HAWC de 9 mètres de haut, c'est un peu comme un gnome face à un géant. Ça pèse





Les unijambistes ne survivent pour ainsi dire jamais à G-Nome

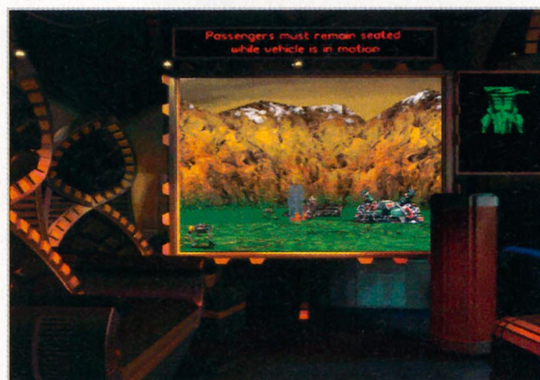
Une des caractéristiques les plus novatrices de G-Nome (excellente en réseau) : on peut sortir de son Mech pour aller courir la campagne. On pourra se battre à pied et aussi éjecter les adversaires pour leur piquer leur HAWC.











▲ Pour remplir vos objectifs, vous devrez pénétrer dans certains bâtiments et actionner des mécanismes : lever un pont à bascule, tirer d'une tourelle laser, délivrer un prisonnier...







pas lourd, un petit gnome face à une boîte de conserve articulée pesant 21 tonnes, ouh la ça non alors, cré vin diou d'bœuf. Ça fait même pouitch !, un ridicule petit gnome quand la boîte de conserve lui marche dessus. Votre pote Raymond, ça le fait pas vraiment marrer, pendant une partie en réseau, quand vous lui faites le coup du pouitch ! Remarquez, Raymond n'a qu'à s'en prendre à lui-même s'il ne sait pas utiliser le lanceur GASHR. Autre trouvaille de génie, ce lanceur GASHR. Supposez que vous ayez été éjecté de votre HAWC (volontairement ou suite à une brutale crise d'incontinence). Le GASHR, muni des munitions idoines, provoque l'éjection inopinée du pilote d'un HAWC, pour peu qu'il soit manié avec dextérité. Ça augmente sacrément le suspense du jeu. Même si vous avez perdu votre robot au cours d'une baston mémorable, vous vous éjectez indemne, et vous avez encore une chance de reprendre le contrôle d'un nouvel engin. Car c'est bien connu, le lecteur habile sait renaître de ses cendres, tel le Phoenix.

Une nette orientation action

Avec de pareils attributs, on comprend que 7th Level ait préféré se concentrer sur la baston immédiate, plutôt que de nous pondre un wargame compliqué ou une simulation pour spécialistes. On retrouve quand même la tripotée de fonctions, incontournables dans ce style de jeu. On disposera donc d'un radar, d'un système de navigation par Navpoints et d'un pilote automatique. La plupart des robots ont un torse articulé, ce qui permet de blaster dans une


MAGASIN DELTAROM :
65, Avenue Paul Doumer - RN 13
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01 47 08 08 30

Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 10h à 19h
Lundi 13h30 - 18h30
Les prix affichés ne sont valables qu'en VPC.

DELTAROM VPC - 2, Rue Emile Pathé
BP 56 - 78401 Chatou Cédex
Tél : 01 34 80 95 00 - Fax : 01 34 80 95 44
Le Samedi, Tél : 01 47 08 08 30

GAMME CH PRODUCTS

FLIGHT STICK	295 F	Virtual Pilot Pro	795 F
Flight Stick Pro	445 F	CH PEDALS	495 F
F16 Flight Stick	395 F	CH Pro Pedals	795 F
F16 Combat Stick	545 F	CH THROTTLE	695 F
F16 Fighter Stick	795 F	CH Pro Throttle	895 F
Virtual Pilot	495 F	CH Game Card 3	295 F

ACCESSOIRES

GAMEPAD PC 4 boutons	95 F	Thrustamaster Volant T2	990 F
QuickShot Warrior 5	125 F	ThrustMaster T2 + jeu	1.090 F
QuickShot Super Warrior 5	175 F	ThrustMaster Volant F1 GP	695 F
QuickShot SKYMASTER	295 F	ThrustMaster TOP GUN	335 F
SIDE WINDER 3D PRO	425 F	Volant + Pédalier Mad Catz	545 F
Squadron Commander	690 F	ALFA TWIN : 2 joueurs	149 F

CD VIERGES

CD vierges GOLD 74mn certifiés 6X

De 10 à 29 CD	44 F le CD
De 30 à 49 CD	43 F le CD
50 CD et plus	42 F le CD

Frais de port : 60 F pour 10 CDR. + 10 F par tranche de 10 CDR supplémentaire.

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 95 F

11 TH HOUR VF	CIVILIZATION VF	F14 Fleet Defender NF	Jagged Alliance VF	LOST EDEN VF	SAM & MAX VF	TEK WAR VF	Underworld 1 & 2 NF
Accross the Rhine NF	COLONIZATION VF	F-15 Strike Eagle III NF	Jewels Of Oracles VF	MAGIC CARPET 2 VF	SCREAMER VF	Terminal Velocity NF	US Navy Fighters vf
Aces Over Europe VF	CONGO VF	FADE TO BLACK VF	KING QUEST 7 VF	Nascar Racing + track nf	SHELLSHOCK VF	TERRANOVA VF	VIRTUAL KARTS NF
Action Soccer 96 VF	Crusader : No remorse vf	FIELDS of GLORY VF	KLICK And PLAY VF	NAVY STRIKE NF	SHIVERS VF	THE HORDE	WARCRAFT NF
ALIENS VF	CYBERMAGE NF	FIFA SOCCER VF	KYRANDIA 3 VF	OUTPOST VF	ShockWave Assault NF	Theme Park VF	WETLANDS VF
Beneath Steel Sky VF	Daedalus Encounter VF	Gabriel Knight VF	Lands Of Lore VF	Panzer General II NF	SIM CITY VF	THUNDEHAWK 2 VF	Who shot john. rock ?
Betrayal at krondor NF	Destruction Derby NF	Grand Prix Manager VF	LARRY 5 VF	PIRATES GOLD VF	SPACE HULK NF	TILT VF	WITCHAVEN 2 NF
BIOFORGE VF	DUNE 1 & 2 VF	Heroes of Might Magic vf	LAST DYNASTY VF	Player Manager 2 VF	SPACE QUEST 6 VF	Transport Tycoon VF	WOLFPACK
Burried in Time VF	Dungeon Master 2 VF	INCA VF	LEISURE LARRY 6 VF	Police Quest 4 VF	STEEL PANTHER VF	Railroad Tycoon Deluxe	WOODRUFF VF
Cannon Fodder 2 VF	ECSTATICA NF	INCA 2 VF	L.B.A. VF	RALLY NF	SUPER KARTS NF	U.F.O. VF	X-COM VF
CIVIL WAR VF	DISCWORLD VF	INDY 4 VF	L'énigme de maître Lu vf	RISE of the Triad NF	SYNDICATE PLUS VF	Under Killing Moon VF	Zidane FootBall VF

JEUX PC CDROM

3D ULTRA PINBALL NF ... 225 F
A4 NETWORKS VF ... 195 F
ACES COLLECTION NF ... 245 F
ACES OF THE DEEP VF ... 195 F
AFTER SHOCK NF ... 189 F
AH-64D LONGBOW VF ... 325 F
AH-64D KOREA DATA VF 195 F
ALBION VF ... 295 F
ALIEN TRILOGY NF ... 325 F
Alone in the Dark 2 VF ... 145 F
Alone in the Dark 3 VF ... 235 F
Alone in the Dark 3+2+1 VF 295 F
Archimedean Dynasty VF ... 325 F
Are you ready & alert ? ... 169 F
ARENA 2 : Daggerfall NF ... 335 F
ASCENDENCY VF ... 335 F
ASTERIX & OBELIX VF ... 275 F
ATF Data : Nato Fighter vf. 145 F
BattleGround Ardennes VF. 335 F
BattleGround Gettysburg vf 335 F
BattleGround Waterloo VF. 335 F
BATTLE ISLE 3 VF ... 295 F
BERMUDA Syndrome VF ... 285 F
BETRAYAL in ANTARA VF Tél.
BIRTH RIGHT VF ... Tél.
BLOOD AND MAGIC VF. 295 F
BLUE ICE VF ... 295 F
CAESAR 2 VF ... 249 F
CAPITALISM VF ... Tél.
CASINO DELUXE NF ... 265 F
ChessMaster 5000 NF ... 329 F
Chiffres et Lettres VF ... 279 F
Chronicle Of the Sword VF. 295 F
CIVIL WAR General VF ... 325 F
CIVILIZATION 2 VF ... 335 F
Civilization 2 Data Disk VF. 169 F
CLOSE COMBAT VF w95 . 365 F
CLUEDO VF ... 295 F
COMMANCHE 3 NF ... Tél.
Command : Aces of Deep vf 275 F
Command & Conquer VF ... 295 F
CONQUEROR VF ... 275 F
Conquest of New World vf . 345 F
CREATURES VF ... 245 F
CRUSADE VF ... 295 F
Crusader : No Regret NF ... 275 F
DARK FORCES VF ... 149 F
DAYTONA U.S.A. NF ... 295 F
DEADLINE VF ... 255 F
DEADLOCK VF ... 325 F
DEADLY GAMES NF ... 295 F
DEATH RALLY NF ... 169 F
Destruction Derby 2 NF ... 295 F
DEUS EX MACHINA VF . 285 F
DIABLO NF + ech VF ... 335 F
DIE HARD TRILOGY VF ... Tél.
DISCWORLD 2 VF ... 295 F
DOOM II VF ... 325 F
DOWN in the DUMPS VF . 325 F
DRAGON LORE 2 VF ... 275 F
DUKE NUKEM 3D VF ... 250 F
Duke Nukem 3D Plutonium. 169 F
DUNGEON KEEPER VF ... Tél.
EARTH SIEGE 2 VF ... 295 F
EF 2000 DOS (TFX 2) VF . 195 F
EF 2000 DELUXE VF ... 295 F
ERADICATOR NF ... 295 F
EVIDENCE VF ... 295 F
EXTREME PINBALL NF. 149 F
F1 GRAND PRIX 2 VF ... 329 F
F22 Lightning NF + ech vf. 345 F
FABLES VF ... 295 F
FANTASY GENERAL VF . 295 F
FAST ATTACK VF ... 265 F
FIFA SOCCER 96 VF ... 245 F
FIFA SOCCER 97 VF ... 325 F
FINAL DOOM NF ... 285 F
Flight Simulator 6 VF w95 . 395 F
FLYING CORPS VF ... 325 F
FootBall Manager 97 VF ... 325 F
FORT BOYARD VF ... 255 F
Fort Boyard : La légende vf 275 F
FULL THROTTLE VF ... 149 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF. 295 F
GEARHEADS VF ... 225 F
GENE MACHINE VF ... 285 F
GENE WARS VF ... 295 F
Grand Prix Manager 2 VF . 295 F
HARDLINE VF ... 265 F
HARVESTER VF ... 325 F
Heretic Shadow NF ... 195 F
Heroes Might & Magic 2 nf 335 F
HEXEN (Heretic 2) NF ... 245 F
HEXEN DEATH NF ... 175 F
HIND VF ... 295 F
IN the FIRST DEGREE VF. 195 F
INCA COLLECTION VF . 175 F
INDY CAR RACING 2 NF . 235 F
Interactive Sailing VF ... 295 F
IZNOGOUD VF ... 295 F
JET FIGHTER III NF ... 345 F
King Quest Anthology NF . 249 F
K.K.N.D. VF ... 249 F
La cité des enfants perdus vf 295 F
LARRY Collection NF ... 195 F
L'ENTRAINEUR VF ... 275 F
L'Entraineur Data Disk VF. 169 F
L'Entraineur + Data Disk vf 329 F
Le Cauchemar de PPD VF . 345 F
Le Secret du Templier VF . 215 F
Le Trésor des Toltèques VF 295 F
LEISURE LARRY 7 VF ... 295 F
Les Cheval. de Baphomet vf 295 F
Les Guignols de L'Info VF . 345 F
LIGHTHOUSE VF ... 295 F
Lords of the Realms 2 VF . 295 F
MAD DOG MAC CREE ... 145 F
MADDEN NFL 97 NF ... 325 F
MAGIC THE GATHERING . Tél.
MASTER OF ORION 2 VF. 325 F
M.A.X. VF ... 295 F
M.D.K. VF ... 295 F
MECHWARRIOR 2 VF ... 295 F
Mechwarrior Mercenary nf. 345 F
Mechwarrior 2 Exp Pack ... 149 F
MEGARACE 2 VF ... 335 F
MISSION CRITICAL NF . 295 F
MONOPOLY VF ... 260 F
Monster Truck Madness vf . 265 F
MONTY PYTHON VF ... 295 F
MORTAL COIL NF ... 265 F
MOTO RACER VF ... 295 F
MYST VF ... 355 F
NASCAR RACING 2 VF ... 275 F
NBA LIVE 97 VF ... 325 F
Need for Speed Special Edit. 335 F
Need For Speed 2 VF ... 295 F
NHL HOCKEY 97 VF ... 335 F
NORMALITY VF ... 295 F
Opération Survie vf (C&C). 125 F
ORION BURGER VF ... 295 F
OTHELLO VF ... 149 F
PANDORA Directive VF ... Tél.
PHANTASMAGORIA VF. 275 F
Phantasmagoria 2 VF ... 325 F
POD VF ... 335 F
POLICE QUEST SWAT VF. 249 F
POWER F1 NF ... 295 F
PRIMAL RAGE NF ... 145 F
PRISONER OF ICE VF ... 195 F
Privateer 2 : Darkening VF. 335 F
Pro Pinball : The Web NF . 195 F
PSYCHO PINBALL NF ... 195 F
QUAKE NF ... 335 F
Rally Championship NF ... 325 F
RAMA VF ... 325 F
REBEL ASSAULT 2 VF ... 245 F
RED ALERT : C & C VF. 295 F
RIPPER VF ... 295 F
RISK VF WIN 95 ... 295 F
Rise & Rules Anc. Emp. vf . 285 F
ROAD RASH VF Win 95 . 275 F
SCHIRATTI Commander . 245 F
SCREAMER 2 VF ... 235 F
SEGA RALLY WIN95 NF . 295 F
Sensible World Soccer 97 vf 229 F
SETTLERS 2 VF ... 335 F
SETTLERS 2 Data disk VF. 159 F
Sherlock Holmes 2 VF ... 325 F
SILENT HUNTER VF ... 335 F
SILENT THUNDER VF ... 265 F
SIM CITY 2000 VF ... 195 F
SIM CITY 2000 collector vf. 345 F
SIM COPTER VF ... 279 F
SIM ISLE VF ... 279 F
SIM GOLF VF ... 279 F
SIM PARK VF ... 249 F
SIM TOWER VF ... 295 F
SPACE BUCKS VF ... 265 F
SPACE HULK 2 Win 95 NF 295 F
SPACE Quest Collection NF 195 F
S.P.Q.R. VF ... Tél.
SPYCRAFT VF ... 295 F
STAR GENERAL NF ... 345 F
Steel Panther 2 NF + ech vf .295 F
STORM VF ... 275 F
Super EF 2000 VF Win 95 . 325 F
SYNDICATE WARS VF ... 295 F
TACTCOM VF ... 195 F
Terminator Futurshock NF. 295 F
THE DIG VF ... 325 F
THE HIVE WIN 95 NF ... 275 F
THEME HOSPITAL VF ... Tél.
TIE Fighter Collector VF . 235 F
TIME COMMANDO VF ... 295 F
TIME LAPSE VF ... 285 F
TINTIN au Tibet VF W95 . 245 F
TOMB RAIDER VF ... 285 F
TOONSTRUCK VF ... 295 F
TORIN'S PASSAGE VF ... 275 F
TOUCHÉ-COULÉ VF ... 295 F
TRESOR HUNTER VF ... 295 F
TRIVIAL PURSUIT VF ... 260 F
TUNNEL B1 VF ... 295 F
ULTRA 3D PINBALL : CREEP NIGHT VF ... 275 F
Une poupée pleine aux as vf 259 F
URBAN RUNNER VF ... 295 F
US Navy Fighter 97 VF w95 335 F
VERSAILLES VF ... 379 F
Viking Conquest VF ... 295 F
Virtua Chess Win 95 VF ... 295 F
VIRTUA FIGHTER NF ... 325 F
VODOOLUNGE NF ... 245 F
VOYEUR NF ... 295 F
WAGES OF WAR NF ... 295 F
Warcraft 2 : Data Disk VF . 159 F
WARCRAFT 2 Deluxe VF . 335 F
WARHAMMER VF ... 345 F
WARWIND NF + ech VF . 345 F
Wing Commander III VF . 145 F
Wing Commander IV VF . 295 F
WITCHAVEN NF ... 175 F
WORMS VF + DATA ... 295 F
X-WING COLLECTOR NF 149 F
YAHTZEE VF ... 149 F
Z VF ... 295 F
ZORK NEMESIS VF ... 345 F

VF : Jeu et manuel en Français
NF : Notice en Français

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos Interactives

Best of Stars de Laetitia vf . 235 F
BLIND SPOT ... 85 F
California Day Dreamer ... 65 F
DIGITAL SEDUCTION ... 95 F
HIDDEN OBSESSIONS ... 125 F
IMMORTAL DESIRES ... 95 F
L'Ecole de LAETITIA VF . 235 F
MAIN STREET U.S.A. ... 65 F
Mystique of Orient 2 ... 95 F
NEW LOVERS ... 148 F
NIGHT TRIPS (2 vol) . 145 F/vol
PARLOR GAMES ... 112 F
PLAISIR MANGAS 1 VF . 175 F
PLAISIR MANGAS 2 VF . 175 F
PRIVATE Magazine N° 1 . 145 F
SINFULLY YOURS ... 85 F
SIZZLE ... 85 F
SURFER GIRL ... 65 F
THE COVEN ... 148 F
THE SWAP TWO ... 148 F
WOMEN WHO LOVE MEN 75 F
WEEK END AT ERNIES ... 75 F

PC CDROM Photos

AMERICAN GIRLS II ... 175 F
ANIMATED LUST ... 55 F
BEAUTIES BODACIOUS ... 85 F
BODACIOUS BEAUTIES . 195 F
BRABUSTERS ... 85 F
CALIFORNIA BEAUTIES 195 F

CARTOON FANTASY ... 65 F
CASTING VF ... 99 F
CYBER WHORES ... 85 F
DAMSEL IN DISTRESS ... 85 F
Danish Erotic Girls 1 ... 145 F
Danish Erotic Girls 2 ... 145 F
Danish Erotic Girls 3 ... 145 F
DELECTABLE ... 95 F
HOT & SPICY ... 95 F
LITTLE BLACK BOOK ... 125 F
LUSCIOUS LESBIANS ... 85 F
NIPPON OBSESSION VF . 165 F
NIPPON OBSESSION 2 VF 215 F
NIPPON OBSESSION 3 VF 215 F
Nippon Obsessions hot guide 55 F
ORAL ECSTASY ... 85 F
PRIVATE PLEASURE ... 145 F
PUSSY MANIA ... 85 F
READY TO RIDE ... 85 F
SAKURA (2 Vol) ... 85 F/vol
SEDUCTIVE SIRENS ... 125 F
SEXNET ... 175 F
SOUTHERN BEAUTIES . 165 F
VOLUPTUOUS VIXENS ... 85 F
WORLD'S BEST BUTTS . 149 F
WORLD's BEST BREAST . 85 F

JEUX & INTERACTIFS

Brigitte Lahaie : l'anglaise . 249 F
Brigitte Lahaie : Lydia ... 249 F
CYBERIX VF (2 CD) ... 285 F
CyberXperience VF (4CD) 295 F
DEBORAH MANGA VF ... 265 F
DIVA X : Ariana NF ... 265 F
DIVA X : Rebecca VF ... 265 F

FANTASCENES ... 285 F
Interactive TABATHA VF . 285 F
LA VILLA VF ... 275 F
LE JEU DE L'OIE VF ... 195 F
Le Parfum de Mathilde VF. 275 F
LOLO FERRARI VF ... 245 F
LOVE PYRAMID VF ... 245 F
MASCARADES VF (3 CD) 345 F
New Machine Pak 2 (6 CD) 295 F
NADINE BRONX VF ... 265 F
NIGHT WATCH II ... 185 F
Pack 5 CD X Interactifs vf . 445 F
PLEASURE-CD N° 2 VF . 195 F
PLEASURE-CD N° 3 VF . 195 F
PORNO POKER ... 295 F
POUPEE LATEX VF ... 295 F
PRIVATE Investigator VF . 295 F
REVES INTERACTIFS VF 295 F
SEX TET VF ... 295 F
SPACE SIRENS 2 VF ... 265 F
SPECIAL MANGAS X ... 195 F
Strip Tease avec Dolly VF . 295 F
Tt sur le plaisir des femmes 275 F
Tabatha VS Draguixa VF . 275 F
VIRTUAL Detective VF ... 295 F
Virtual presence : Eve VF . 285 F
Virtual presence : Vicky vf. 285 F
Virtual Presence : Malicza . 285 F
VIRTUAL SEX ... 285 F
VIRTUAL SEX SHOT ... 285 F
VIRTUAL TOP Model VF . 275 F
VIRTUAL VALERIE 2 ... 265 F
Zara Whites Dble Xper VF. 265 F
ZARA WHITES : LE TEMPLE DE L'AMOUR VF ... 265 F

JS

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : 01 34 80 95 00 - Fax : 01 34 80 95 44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

❑ Forfait port Colissimo 24h/48h : 32 F pour les CDROM
❑ Livraison par Chronopost 24h : 69 F pour les CDROM
Matériel 60 F par colissimo - Chrono : nous consulter
CEE et DOM-TOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
Toute première commande doit être réglée par chèque.

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles

■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90 16 MO CD 4X RECOMMANDÉ P133 DISQUE 30 MO
■ EDITEUR 7TH LEVEL ■ DEVELOPPEUR 7TH LEVEL ETATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 8



▲ Le design des Mechs est vraiment réussi. E n tout, près de 20 Heavy Armor Weapons Chassis, comme ils disent chez 7th Level.









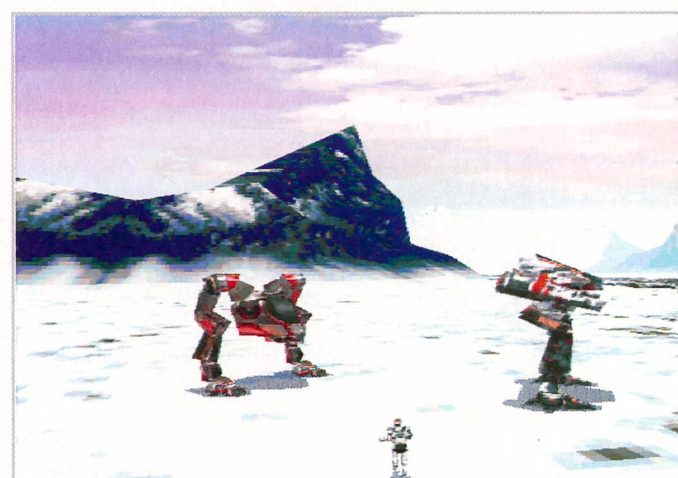


▲G-Nome est très orienté action. Le mode réseau constitue l'atout principal avec la possibilité de jouer à huit.

direction alors qu'on se déplace dans une autre (n'ayez crainte, on recentre le torse facilement d'une pression sur la touche "Espace"). Le joueur devra évidemment savoir jouer avec la répartition énergétique de son HAWC, entre la vitesse, l'écran de protection et le taux de recharge de l'armement. Les joujoux à disposition sont plutôt simples d'emploi : on vise, puis on tire avec les touches numériques ; il n'est pas nécessaire d'attribuer les armes dans un groupe de tir comme dans Mechwarrior. Pas de répartition des dissipateurs de chaleur non plus, ni d'"auto-shutdown" en cas de surchauffe : ils ont fait simple. Laser lourd, plasma, missiles... la panoplie est variée. On regrettera simplement qu'il n'y ait pas de missiles autoguidés. Exit aussi la fonction de zoom permettant d'ajuster une cible à grande distance. En remplacement, on pourra se régaler avec les missiles VISOM dotés d'une caméra embarquée, parcourir le champ de bataille à distance et repérer les ennemis à l'avance. Dans ces conditions, G-Nome privilégie les combats de gros bills. Face à face, les joyeux drilles s'envoient de généreuses bordées de laser dans les pattes, c'est la manière la plus expéditive de détruire un HAWC, les unijambistes ne survivant pour ainsi dire jamais. En multijoueur, c'est drôle. En jeu solo, c'est un peu frustrant de ne pas pouvoir développer des stratégies plus subtiles. Or les gars de 7th Level devraient pourtant le savoir, les lecteurs sont de fins stratèges.

Le retour de Criterion

Là normalement, les lecteurs se voient annoncer que le graphisme du jeu, en 3D temps réel et en S-VGA, est vraiment super beau. Qu'il y a des terrains aux textures variées et des tas de robots chatoyants et tout plein de bâtiments articulés. Bon. Vous vous en doutiez un peu après avoir admiré les photos de ce test. Je me contenterai donc de préciser que l'animation de G-Nome est d'une fluidité tout à fait correcte. Testé sur un Pentium 133 avec tous les détails à fond (trois niveaux de détail), G-Nome est presque jouable ; il sera parfait sur P166 ou sur 133 en retirant la texture du sol. Nous devons ce moteur 3D performant à la société Criterion Software, qui donne des licences à tour de bras ces temps-ci. C'est à mon avis sa meilleure déclinaison. Le ciel et le



sol sont entièrement texturés, une prouesse que l'on pensait exclusivement réservée à l'accélération 3D. En revanche, G-nome n'est pas compatible avec les fonctions Direct 3D. Programmé pour Windows 95, G-Nome n'exploite que Direct X. C'est bien dommage, car - je le tiens de source sûre - les lecteurs commencent à lorgner grave de grave sur les cartes 3DFX. Quoi qu'il en soit, G-Nome nous a agréablement surpris, et il devrait trouver sa place dans un domaine où Mechwarrior a longtemps fait cavalier seul.

Iansolo

- \+ Une 3D texturée du sol au plafond
- \+ Un univers complet
- \+ On peut éjecter les autres joueurs pour leur piquer leur HAWC
- \+ Les voix digitalisées
- − Pas de support des cartes 3D
- − Difficulté importante

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
85	80	79



ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS CD-ROM

Des milliers* de CD ROM d'occasion

30 à 70% moins chers

NOUVEAUX MAGASINS

→ **DAX** 50 avenue St Vincent de Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58

→ **LIBOURNE** 12, allées Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11

→ **TARBES** 32, rue Abbé Torné - 65000
Tél : 05 62 93 16 12

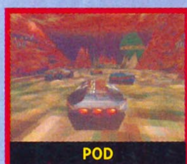
→ **TOURS** 46, av du Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80

→ **COMPIEGNE** 10, rue du Bonnetier - 60200
Tél : 03 44 40 48 97

ULTIMA PARIS ELU N°1 PAR PC SOLUCE ET PC COLLECTOR POUR SON CHOIX DE JEUX D'OCCASION

Nouveauté


LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS


POD

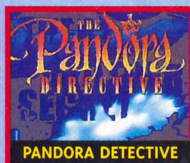

MDK


MASTER OF ORION II



DIE HARD


NEED FOR SPEED II



PANDORA DETECTIVE



PHANTASMAGORIA II

NEW

- MAGIC THE GATHERING
- **THEME HOSPITAL**
- X-COM APOCALYPSE
- DOMINION
- POWER CHESS
- DUNGEON KEEPER
- MOTO RACER
- **UNE POUPEE PLEINE AUX AS**
- THEATRE OF PAIN
- TEST DRIVE
- DARK EAHTH
- BETRAYAL IN ANTARA
- LITTLE BIG ADVENTURE 2
- LANDS OF LORE 2
- COMMANCHE 3
- X WING & TIE FIGHTER
- RED BARON 2
- FIFA SOCCER MANAGER
- KKND
- DARKLIGHT
- INDEPENDANCE DAY
- CAPITALISM

PROMO

CRUSADER	99F
MAGIC CARPET	**99F**
RAMA	249F
LARRY 7	249F
RED ALERTE	329F
DIABLO	329F
DUKE NUKEN 3D	199F
FLYING CORPS	**349F**
DESTRUCTION DERBY 2	299F
FIFA 97	329F
UNDER A KILLING MOON	99F
TOMB RAIDER	299F
SEGA RALLY	349F
PHANTASMAGORIA I	249F
CIVILISATION	99F
DESTRUCTION DERBY	99F
DISCWORLD	99F
FIFA	99F
GRAND PRIX	99F
L'ENIGME DU MAITRE LU	99F
WARCRAFT	99F

OCCAS

FLIGHT SIMULATION	299F
TROPHY BASS	**149F**
FIFA 97	249F
RALLY CHAMPIONSHIP	249F
SCREAMER	149F
GRAND PRIX II	249F
TOMB RAIDER	199F
DUKE NUKEN 3D	99F
CREATURE	199F
SETTLER II	199F
RED ALERTE	299F
MAX	299F
DIABLO	299F
WARCRAFT II	299F
PHANTASMAGORIA II	249F
RAMA	199F
LARRY 7	199F
LITTLE BIG ADVENTURE	69F
Z	249F
CANQUEST OF NEW WORLD	249F
COMMAND AND CONQUER	249F
CIVIL WAR	299F
URBAN RUNER	199F
GABRIEL NIGHT 2	199F
PHANTASMAGORIA I	199F
MYST	199F

CHARME

CRISTAL PRESENCE 1	399F
CRISTAL PRESENCE 2	399F
CRISTAL PRESENCE 3	399F
DIVA X	399F
TABATHA & DRAGHIXA	269F
CYBERIX	399F
L'ECOLE DE LAETITIA	299F
ZARA WHITER	**299F**

- PLUS DE 1000 CD ROM DE CHARME NEUF ET OCCASION À PARTIR DE 50F FILM - PHOTO-INTERACTIF
- ÉCHANGER VOS CD À PARTIR DE 50F
- ON ACHETE VOS ANCIENS CD

PARIS

Paris/Gobelins
57, avenue des Gobelins - 75013 — Tél : 01 47 07 33 00

Paris/Republique
5, BD Voltaire - 75011 - Fax : 01 43 38 11 86 — Tél : 01 43 38 96 31

Paris/Republique Boutique Micro
7, BD Voltaire - 75011 — Tél : 01 47 00 94 84

Paris/St Germain des Prés
73, BD St Germain - 75005 — Tél : 01 43 54 50 00

Annecy
Passage Gruffaz - 74000 — Tél : 04 50 51 28 41

Asnieres
95, avenue de la Marne - 92600 — Tél : 01 47 91 49 47

Cergy Pontoise
Centre commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000 — Tél : 01 30 31 25 25

Lille
Centre commercial des Tanneurs - 95000 — Tél : 03 20 12 98 99

Rouen
50, RUE GRAND PONT - 76000 — TÉL : 02 35 88 68 68

Pau
1, rue du Docteur Simian - 64000 — TÉL : 05 59 27 18 86

Aix en Provence
Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090 — Tél : 04 42 93 18 93

Bastia
1, rue de la Miséricorde - 20200 — Tél : 04 95 31 68 70

Bordeaux
203, rue Ste Catherine - 33000 — Tél : 05 56 92 85 11

Brive
29, rue de la République - 19100 — Tél : 05 55 17 18 00

Brunoy
18, rue Pasteur - 91800 — Tél : 01 69 39 55 82

Carcassonne
22, rue Aimée ramond - 11000 — Tél : 04 68 47 49 74

Castres
6, rue Henri IV - 81100 — Tél : 05 63 59 28 03

Châlon/Soane
20, rue d'Autun - 71100 — Tél : 03 85 48 16 40

Issy Les Moulineaux
Centre Commercial «Des 3 Moulins» - 92130 — Tél : 01 47 36 17 03

Le Mans
Centre Commercial République - 72000 — Tél : 02 43 23 35 92

Loches
5, rue St Antoine - 37600 — Tél : 02 47 59 28 20

Lyon
32, rue Ney - 69006 — Tél : 04 72 74 46 39

Marseille
31, rue du Docteur Jean Fiolle - 13006 — Tél : 04 91 81 62 80

Millau
21, rue Droite - 12100 — Tél : 05 65 61 07 01

Montpellier
C C le Triangle - rue Jules Millau - 34000 — Tél : 04 67 92 97 59

Mulhouse
11, rue de la Justice - 68100 — Tél : 03 89 46 48 43

Nimes
2, rue des Greffres - 30000 — Tél : 04 66 76 16 16

Nice
42, bd Gambetta - 06000 — Tél : 04 93 82 52 52

Perpignan
17, av. Guynemer - 66000 — Tél : 04 68 50 89 50

Roanne
11, place du marché - 42300 — Tél : 04 77 70 03 48

Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000 — Tél : 05 65 68 41 79

ROYAN
62, BOULEVARD DE LA RÉPUBLIQUE - 17200 — Tél : 05 46 05 21 79

Toulouse
11, rue des Lois - 31000 — Tél : 05 61 12 33 34

Villefranche
11, rue des Marais - 69400 — Tél : 04 74 65 94 39

Voiron
2, rue Georges Frier - 38500 — Tél : 04 76 65 72 55

Fort de France
Centre Commercial Le Trident — Tél : 00 05 96 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence .

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes

ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE. Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

NEWS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MINITEL
3615
ULTIMA GAMES

TELEPHONE
01 47 07 33 00
FAX
01 45 35 30 90

PAR COURRIER
ULTIMA VPC
57, avenue des Gobelins
75013 PARIS

MAGASIN ULTIMA

TOUS À 99F
DES MILLIERS DE JEUX CD ROM DISPO

7 BLD VOLTAIRE
PARIS 75011
TEL. : 01 47 00 94 84



Adapter un film **sur les écrans de nos PC** est toujours un exercice périlleux. Comment se positionner par rapport à **l'œuvre originale**, quelles distances prendre, que faut-il créer, que faut-il reprendre ? Autant de questions que nos gars **de Psygnosis** ont dû se poser pendant les presque **deux années de développement du jeu.**

La Cité des enfants perdus

Aventure - Tous joueurs - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS
Si La Cité des enfants perdus est vraiment magnifique au niveau graphique et sonore - c'est même l'un des plus beaux titres jamais créés sur PC - le jeu en lui-même, son fonctionnement et ses énigmes, sont malheureusement très décevants.

Si vous vous souvenez du précédent numéro de Joystick, où nous parlions de La Cité des enfants perdus, de l'enthousiasme qui m'avait submergé dans ces quelques pages, et que vous jetez un œil à la note obtenue par ce même jeu ici en phase de test, vous vous demanderez sûrement ce qui a bien pu se passer entre-temps. Le mois dernier, je hurlais presque au chef-d'œuvre, et aujourd'hui je lui colle 68 % d'intérêt. Lunatique ? Que point, le jeu est toujours aussi magnifique et impressionnant à regarder ; je crois bien, d'ailleurs, qu'il s'agit là du plus beau jeu qu'il m'ait été donné de voir. Mais en y jouant vraiment, en y passant du temps dessus, et en terminant l'aventure, les défauts apparaissent alors ; et ça, on ne peut s'en apercevoir qu'au moment de tester le jeu. Quelques explications.

Le film et au-delà du film

D'abord, un petit point sur l'histoire, vite fait, et sur le passé de ce soft. Rappelons qu'il s'agit de l'adaptation du film de Jeunet & Caro, et que les auteurs du jeu ont collaboré avec ledit Caro pour tenter de restituer au maximum l'ambiance qui se dégageait du film,



entre Dickens et Blade Runner. De ce côté, La Cité des enfants perdus sur PC est une indéniable réussite : bien que de nombreux lieux présents dans le jeu ne figurent pas dans le film, ces derniers se fondent parfaitement dans l'univers imaginé par les deux cinéastes. Le joueur incarne l'héroïne du film, Miette, une orpheline de 10 ans qui vit tant bien que mal dans une ville où les enfants ont une fâcheuse tendance à disparaître. Miette sera amenée à rencontrer One, un colosse, attraction d'un cirque en vadrouille, qui se désespère d'avoir perdu son petit frère. En se lançant à sa recherche, Miette va peut-être élucider le mystère qui plane sur la ville : pourquoi et pour qui tous ces enfants disparaissent-ils ? Et, accessoirement, ce sera peut-être l'unique chance pour Miette d'échapper à l'emprise tyrannique qu'exercent les deux sœurs siamoises qui dirigent l'orphelinat du coin, forçant "leurs enfants" à commettre des larcins pour elles.



Le joueur incarne donc Miette qu'il dirige au clavier, la faisant marcher, courir à travers la ville, grimper l'escalier, ramasser des objets, les utiliser et discuter avec les personnages. Les énigmes qui parsèment le jeu sont toujours du même type : trouver des objets et savoir où les utiliser. Les personnages que Miette sera amenée à rencontrer pendant l'aventure sont à peine plus vivants que des plantes : ils restent sur place et répètent sans cesse, en boucle, les mêmes phrases. C'est d'ailleurs la première déception du jeu : l'absence d'intelligence dans la gestion des dialogues. D'ailleurs, vous n'orientez pas vraiment ces derniers, et c'est l'ordinateur qui décide de ce que Miette veut dire. Les personnages n'ont pas de mémoire, vous pouvez leur poser cinquante fois la même question, ils auront la même réponse, et cela au détriment du temps ou des circonstances. Ce qui donne lieu, parfois, à des incohérences : par exemple, à moment donné Miette se fait enfermer









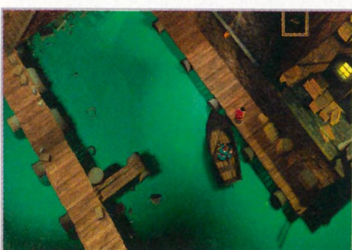


dans un hangar par le vigile, agacé de la voir traîner dans ses pattes, et ce dernier n'est même pas surpris de revoir Miette, quelques secondes plus tard, hors dudit hangar. Ceci pour illustrer le manque de profondeur des dialogues, des personnages et de l'aventure en elle-même. Le joueur n'est là que pour trouver des objets. On passe donc son temps à déambuler dans les quelques lieux accessibles au joueur ; on rase les murs jusqu'à ce qu'un objet s'avère possible à ramasser. On sait alors que la solution ne se trouve pas loin, il n'y a souvent qu'un objet et qu'un mécanisme à manipuler à la fois (scène du mec qui répare son camion, scène du repère du scaphandrier...). On joue sans réfléchir, on attend juste de trouver le bon objet. Ces objets sont souvent cachés pour augmenter la durée de vie du jeu de façon quelque peu artificielle. Quant aux mécanismes à manipuler, vous serez bientôt obligé d'essayer d'actionner tout ce qui se trouve à l'écran, de manière séquentielle, et à répéter des centaines de fois : "J'y arrive pas", "Impossible" ou "Rien à faire" par la petite Miette. Assez agaçant.

De plus, les énigmes - si énigmes il y a - ont la fâcheuse tendance à se répéter. Votre chemin est bloqué par un Cyclope à un moment donné ? Cela recommencera plus tard dans l'aventure, et la solution au problème sera exactement la même, c'est-à-dire que vous devrez "l'embêter" pour qu'il libère la voie. Idem pour l'énigme du coffre électrifié ou du sas : le manque d'imagination est évident. De toute façon, ce n'est jamais rien d'autre qu'une quête d'objets. Peu de surprises attendent le joueur dans cette Cité des enfants perdus.

Une interface un peu trop tâtillonne





À la limite, tout cela n'est pas trop grave. Le graphisme est tellement magnifique, les ambiances sonores tellement subtiles et réussies que cela aurait pu suffire au plaisir du joueur. Malheureusement, le moteur du jeu est super énervant, et là encore contribue à augmenter la difficulté et la durée de vie du jeu de façon artificielle, même si ce n'était pas l'intention des développeurs. Je m'explique. Vous voyez une jolie pile de caisse qui mène vers un beau boîtier que vous mourez d'envie de manipuler, persuadé dans votre fort intérieur que la solution à votre problème se trouve là. Vous essayez de grimper, mais Miette n'a pas l'air de vouloir escalader. Pas de bol, c'est parce que vous étiez mal placé, il fallait vous trouver à quelques pixels plus à gauche pour que l'escalade soit possible. Vous voulez utiliser un objet sur un élément du décor, pour voir ce que cela peut bien faire ? Il semble que rien ne se passe, et du coup vous vous persuadez qu'il ne s'agissait pas de la bonne solution. Pas de bol, c'était bien ça, mais il fallait vous mettre plus à gauche, de quelques pixels, pour que votre action aboutisse.

Et puis, avant de grimper ou de descendre un escalier, Miette doit se trouver précisément, au pixel près, au point où les créateurs du jeu l'ont souhaité pour que notre héroïne puisse avancer. Résultat, quand vous essayez de monter ou de descendre, Miette fait d'abord quelques pas de smurf et de "semi-sur place" pour se mettre en bonne position. C'est assez stressant. D'autant que des escaliers, il y en a des tonnes dans La Cité des enfants perdus.

For your eyes (pleasure) only

La durée de vie d'un jeu est une donnée extrêmement subjective, qui dépend de la chance, de l'expérience ou même de l'intelligence du personnage à déjouer les pièges de chacun. On peut tout de même dire sans se tromper que La Cité des enfants perdus a une durée de vie assez courte ; ce qui, d'ailleurs, peut être un argument positif pour ceux qui ne veulent pas passer leur vie devant un même jeu.

Malgré toutes ces réserves, La Cité des enfants perdus peut plaire à certains d'entre vous, même s'il ne m'a pas vraiment emballé personnellement. À ceux qui cherchent plus une balade qu'un jeu d'aventure énorme, à ceux qui attachent beaucoup d'importance au look, au graphisme et à l'ambiance ; à ceux qui se foutent d'avoir des énigmes édifiantes et qui préfèrent de belles images. Ceux-là seront vraiment comblés, La Cité des enfants perdus est une véritable leçon en matière de graphismes 3D, de textures et d'intégration de Motion Capture dans un univers numérique.

Seb

- + Les décors et les animations des personnages très réussis.
- + Les ambiances sonores pleines de finesse.
- − Les énigmes inintéressantes.
- − La durée de vie trop courte.
- − Les zones d'action au pixel près.

TECHN. 65 DESIGN 90 INTÉRÊT 75 Débutant / 68 Joueur confirmé

Après **Amok**, voici donc Scorcher, **nouveau jeu** de chez Scavenger ; une **course futuriste** qui met l'**accent** sur l'**ambiance** et le graphisme.

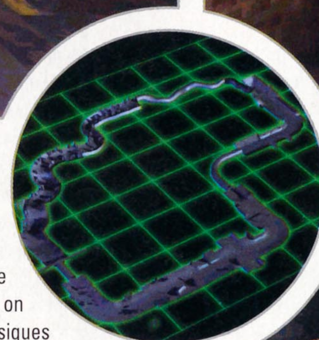


Scorcher

Course Futuriste
Tous Joueurs
PC CD-Rom



EN DEUX MOTS
Graphiquement, Scorcher en met vraiment plein la vue, pas de doute. Malheureusement, à vouloir faire trop original, on passe à côté du très bon jeu qu'on aurait pu espérer.



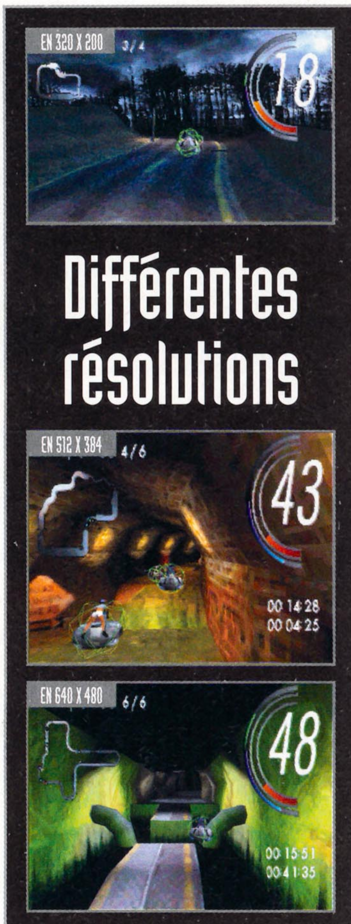
Très rapidement, le joueur est accroché par l'environnement de Scorcher. Logos, menus, fonds d'écran, tout est délicieusement superbe, sombre et plutôt original. Reste alors à ouvrir ses petites z'oreilles pour être encore plus convaincu, que chez Scavenger, on attache de l'importance au design : les musiques technos, qui pulsent à travers chaque niveau ou dans les menus, sont très réussies elles aussi ; elles évitent de sombrer dans la soupe commerciale qui accompagne trop souvent nos jeux PC (cela dit, ça reste de la techno, hein...). On n'attend plus qu'une chose alors, le sourire aux lèvres : s'installer sur la ligne de départ, puisque Scorcher est en effet une course 3D futuriste.

Pas de voiture, ici. Pas de Formule 1, de moto, de mobylette ou même de vélo non plus. Pas de course à dos de tortue, de nain chevelu, de chameau ou de je ne sais quel animal. Que non. Dans Scorcher, ce sont des Vexoids qui se tirent une bourre. Mi-hommes, mi-machines, les Vexoids sont entourés de champs de force verdâtres qui leur permettent de tracer comme des dingues sans trop se soucier des obstacles : ils rebondissent dessus en fait. Et dans Scorcher, vous êtes l'un de ces Vexo-trucs, et vous êtes en piste pour la compétition qui vient tout juste de démarrer et vous poussera à foncer à travers différents circuits de plus en plus tordus (au propre comme au figuré).

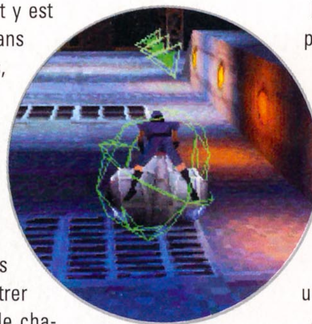


▲ *Ces jolis chevrons verts sur le sol filent une sacrée accélération à votre Vexoid, quand vous passez dessus.*





Le monde de Scorcher est plutôt tristouille, tout y est dévasté et dangereux ; ainsi vous démarrerez dans une sorte de décharge de déchets nucléaires, vous passerez par une banlieue pas plus joyeuse, divers circuits flippants et arriverez enfin à la ville proprement dite, imprégnée d'une forte ambiance post-apocalyptique.



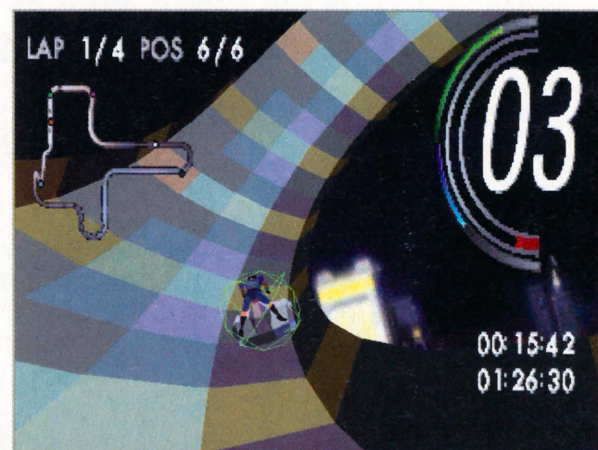
C'est pas bien compliqué, vous devez être plus rapide que vos adversaires (classique !). Vous pouvez leur tirer dessus, mais rien ne vous empêche de les bousculer et de leur rentrer dedans. L'accumulation des champs de force de chacun d'eux vous fait faire des bonds plutôt sympa, qui peuvent se terminer dans le décor. Ici et là, sur les circuits, traînent des bonus que vous vous devrez de ramasser. Les bleus vous permettent alors de sauter, pour éviter obstacles ou crevasses ; les verts permettent d'accélérer, etc. Le truc est de bien doser tout cela, de ne pas aller trop vite dans tel ou tel virage pour ne pas finir en dehors de la piste. En plus de ces bonus, vous pourrez accélérer en passant sur des dalles de couleur verte, ou au contraire être ralenti par d'autres dalles, rouges. Ça rappelle un peu les vieux jeux des années 80, tiens, comme Trailblazer par exemple : on saute, on passe sur telle ou telle dalle, on évite une autre, on tombe dans des gouffres. Sauf qu'ici, les décors sont vraiment magnifiques, pas de doute. Aussi bien les routes, les arbres, les maisons qui les encadrent, que les décors au loin. C'est beau, c'est très beau même.

Chacun sa configuration

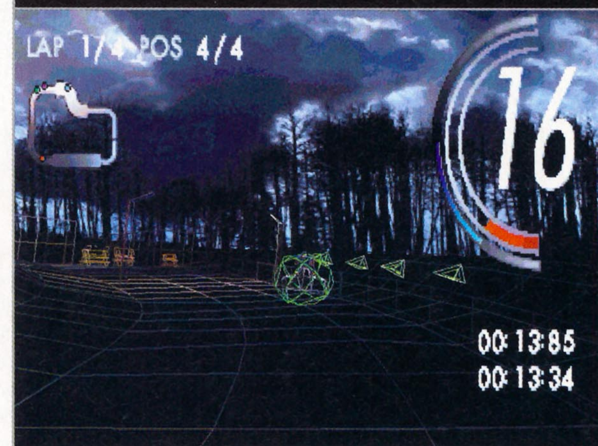
Scorcher peut tourner aussi bien sous DOS que sous Windows 95, et ce en plusieurs résolutions, avec différents niveaux de détail. Le but étant d'adapter le jeu à la machine de chacun, afin que l'action reste fluide. Cinq résolutions différentes sont proposées, de 320 x 200 à 640 x 480 ; deux modes de couleurs, 256 ou HiColor ; affichage texturé, 3D plat ou en fil de fer, ainsi qu'un mode «cinémascope» ou plein écran. Pour avoir le maximum, un Pentium 166 semble être nécessaire pour conserver une action fluide et jouable. Mais Scorcher tourne sur des bécanes bien plus modestes.

Malheureusement, Scorcher ne réussit pas à être passionnant jusqu'au bout. Le design des circuits devient vite assez frustrant. Plutôt que de privilégier l'aspect "course rapide" et la lutte avec les autres concurrents, les circuits de Scorcher deviennent bientôt des parcours du combattant. On est stoppé trop souvent, on tombe dans des pièges, des trous, des crevasses ; et il faut alors tourner, retourner et retourner encore sur les mêmes circuits pour espérer finir une course dans le peloton de tête. Quel dommage ! À partir du troisième circuit, j'ai commencé à décrocher du jeu, plus motivé du tout. Le quatrième fut une véritable souffrance, et je ne vous raconte pas l'ambiance au sixième.

Une option multijoueur aurait pu rattraper la sauce, mais il n'y en a pas. Scorcher reste très beau, bien foutu, mais ne réussit pas à devenir inoubliable. Il s'en est fallu de peu... Seb



▲ Si le changement de résolution ne suffit pas pour faire tourner Scorcher plus vite sur votre bécane, vous pouvez toujours supprimer les textures, ou carrément jouer dans un monde en représentation fil de fer. Forcément, c'est beaucoup moins beau, mais cela file un petit côté nostalgique, jeu à l'ancienne. ▼



Quand on est un Vexoid, c'est plutôt facile de défier les lois de la gravité. ▼

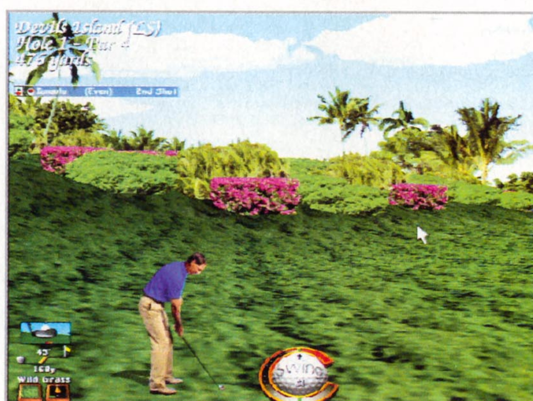


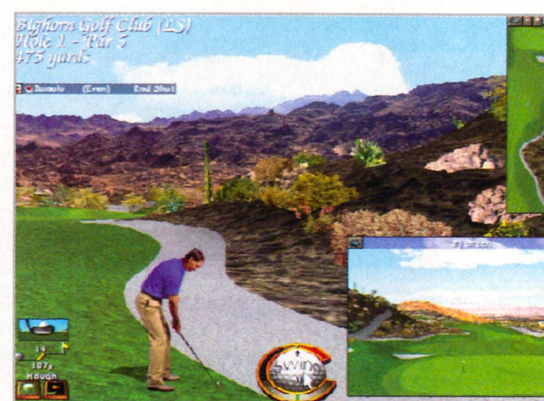
+ Graphisme sombre et magnifique
+ Bande son de grande qualité
+ Design général du jeu, des menus
- Les circuits sont vite lourds et il n'y a pas d'option multijoueur

TECHN. 80 DESIGN 83 INTÉRÊT 71

■ LINKS COURSE LIBRARIES ■ CONFIG MINI PENTIUM AVEC LINKS LS ■ EDITEUR EIDOS
■ DEVELOPPEUR ACCESS SOFTWARE ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 2

Comme promis, Access Software enrichit son soft phare d'une pléiade de nouveaux parcours.



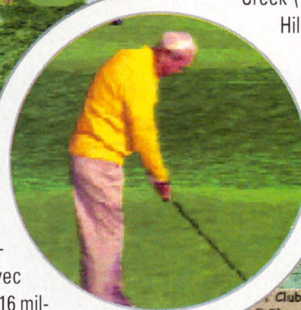


Links Course Libraries

Parcours de golf - Tous golfeurs - PC CD-Rom



▲ Links LS est très beau, même en 800 x 600.



Rappelons à l'intention des nouveaux venus et des yétis, que Links Legend in Sports est probablement le jeu de golf le plus abouti sur PC. Avec des résolutions pouvant atteindre le 1600 x 1200 en 16 millions de couleurs, Links LS est sans conteste extrêmement esthétique. Remarquez, la carte vidéo qui pourra afficher pareille débauche de pixels devra posséder au moins 8 Mo de mémoire. Quant au moniteur, une fréquence de balayage de 220 Hz sera aussi nécessaire. Foi de yéti, ce genre de moniteur ne court pas les rues, ni les cimes enneigées. Mais qu'importe, Links LS est très beau, même en 800 x 600, car les parcours sont fort détaillés. Le public visé n'a pas forcément la possibilité de voyager à Hawaï ou au Canada pour fouler les célèbres greens ; ce n'est pas une raison pour leur refiler des décors digitalisés à la va-vite. Access Software a visé juste. Avec la collection Back of the Box (également compatible avec Microsoft Golf), on hérite maintenant de trois CD de parcours additionnels. À raison de 5 parcours par volume, ces Course Libraries mélangent allégrement parcours renommés et créations originales.

Chaque parcours occupe en moyenne 10 Mo, si vous choisissez l'installation à demeure sur le disque dur. Notons au passage que l'accès aux fly-by (survol des links) ne pourra se faire sans la présence du CD, ce qui est logique mais s'avère guère pratique à l'usage. De plus, des patchs sont inclus sur chacun des CD : ils permettront la mise à niveau de votre version de Links (1.0, 1.1 ou 1.2) en version 1.3. Remarquons enfin que Arnold Palmer (votre vénérable coach) souffre d'un cancer de la prostate (dans la réalité, pas dans le jeu, hein - quoique la confusion soit possible vu la lenteur de réflexion de l'IA -), mais que jusqu'ici il s'accroche solidement... Pas d'bol ! Alors énumérons ces parcours aux noms tellement exotiques. Sur le volume 1 : Mauna Kea (Hawaï), Firestone (Ohio), Prairie Dune (Kansas), Innisbrook (Floride) et le célèbre Big Horn (6 km en plein désert californien). Sur le volume 3 : Pinehurst (en Caroline du Nord, parcours réputé pour un Par 72 de 7 km de long), Riviera (Los Angeles), Harbour Town (Caroline du Sud), Bountiful (Utah) et Barton Creek (Texas). Sur le volume 2 : Troon North (Arizona), Cog Hill (Illinois), Devil's Island (un parcours situé sur une île au milieu du triangle des Bermudes, totalement imaginaire mais mortel) et enfin Banff Springs (dans les montagnes enneigées du Canada) où on n'a pas encore vu de yéti ; mais au moins vous comprenez pourquoi je l'ai gardé pour la fin.

Iansolo



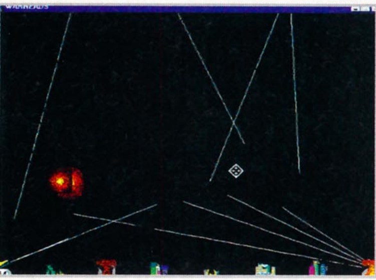
EN DEUX MOTS

De bien beaux golfs modélisés arbre par arbre. Allez les 'tites n'enfants, retournez donc bosser pour la Company, le golf est un sport réservé à l'élite !

TECHN.	DESIGN	INTÉRET
–	–	80

JOYSTICK 03/97

CONFIGURATION MINIMUM 486 SX 33 · EDITEUR UK GOLD · DÉVELOPPEUR DES MILLIERS DE FOURMIS
TEXTE ET VOIX VO · NBRE DE JOUEURS SEUL OU EN RÉSEAU





▲ Parmi les 80 sharewares de ce CD, on trouve pas mal de ▲ bizarreries marrantes, comme ce clone du bon vieux "Missile Command".

Avaleurs de scénars et goinfres en tout genre, mettez-vous à la diète pour mieux vous repaître de l'orgie qui arrive... Voici mille milliards de scénars pour vos PC affamés !

Are you Ready & Alert

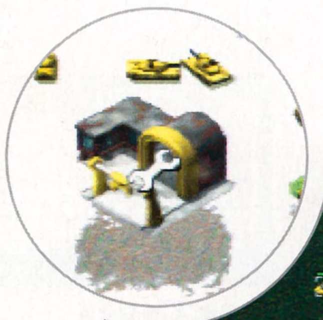
Scenario-disk - Hard Core Gamers - PC CD-Rom

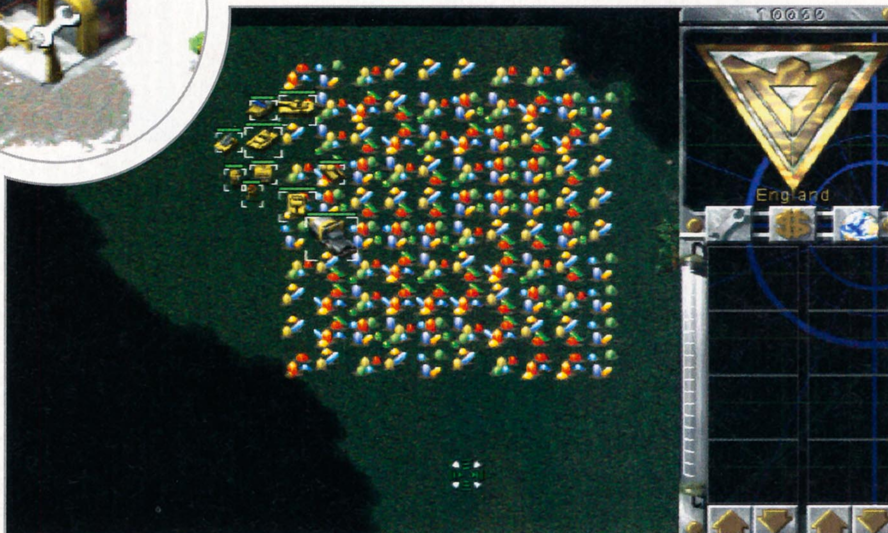
EN DEUX MOTS
Les fameux mille niveaux pour Alerte Rouge ne sont en fait que mille nouvelles cartes sans vrai scénario. En revanche, les trois cents missions pour Command & Conquer, elles, méritent carrément le détour.

Commençons par un bref cours de droit du multimédia. Question : a-t-on le droit d'éditer des scénarios, add-on et autres patchs pour un jeu dont on ne possède pas la licence ? Réponse : personne ne le sait. C'est l'exemple parfait de ce que l'on appelle un flou juridique, et le multimédia en est truffé. UK Gold s'est lancé tête baissée dans la faille, profitant du chaos pour sortir, pépère et sans l'accord de personne, un scenario-disk contenant, accrochez-vous bien... plus de mille scénars pour Alerte Rouge, plus de trois cents pour C&C, une floppée de patches en tout genre (toujours pour ces deux jeux) et puis en plus, hop, quatre-vingt petits sharewares en cadeau bonux. Son CD s'appelle Are You Ready & Alert, pied de nez à Red Alert (titre anglais d'Alerte Rouge) dont, bien évidemment, UK Gold ne détient pas du tout la licence, propriété exclusive de Virgin.

Aspirine, mon ami effervescent

J'ai malalatêteuh... Comment vous voulez que je teste ça, moi ? Il doit falloir un siècle pour finir ce CD. Bon, première constatation : les scénarios pour Alerte Rouge n'ont pas l'air géniaux. On ne peut les charger qu'en "Skirmish Mode", c'est-à-dire dans le





◄ Cette nouvelle carte pour Alerte Rouge s'appelle "Un million de dollars". Devinez pourquoi.



◄ Bidouilleurs, bidoullez. Dans les outils pour C&C, vous trouverez cet éditeur qui permet de re-paramétrer toutes les unités.

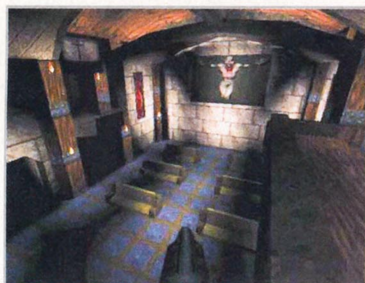
faux mode multijoueur pour s'entraîner contre des adversaires ordinateurs. Comme l'ordinateur applique systématiquement la même tactique, ben ça tourne vite en rond. En fait, ce sont de nouvelles cartes plutôt que de réels scénarios. D'ailleurs, le CD contient également une tripotée de nouvelles cartes spécialement dessinées pour le jeu en réseau.
En revanche, pour ce qui concerne Command & Conquer, c'est une tout autre paire de manches. Are You Ready & Alert propose carrément de nouvelles mini-campagnes et plein de missions vraiment intéressantes, dont certaines sont à la hauteur de l'excellente Opération Survie. Quant aux quatre-vingt sharewares, là on retombe malheureusement dans le domaine de l'anecdotique. C'est plein de petits bidules obscurs genre clones de Pacman, Space Invaders et autres sous-Lode Runner poussiéreux. Honnêtement, j'ai pas eu le temps de tout éplucher, mais sur la vingtaine que j'ai matés, je n'ai rien trouvé qui captive l'attention plus d'une poignée de minutes. Bon, il est temps d'être pragmatique : faut-il acheter ce CD dont le prix tournera aux alentours de deux cents balles ? Oui, soit parce que vous êtes fan d'Alerte Rouge en réseau et que vous en avez marre de toujours jouer sur les mêmes cartes, soit parce que vous êtes fan de C&C tout court, et alors là, promis, vous allez vous régaler.

Monsieur Pomme de terre

+ Un CD orgiaque rempli ras la gueule
+ De véritables nouvelles mini-campagnes pour C&C
– Les scénarios pour Alerte Rouge ne pissent pas bien loin



■ QUAKE MISSION PACK 1 ■ MACHINE PC CD-ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90, 16 MO RAM
■ ÉDITEUR ACTIVISION ■ DÉVELOPPEUR ID SOFTWARE, ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 16





◄ Voici le char d'assaut déguisé en scorpion. En dehors de ses défenses naturelles, comme sa queue par exemple, ses pinces sont transformées en rampe de lancement pour roquettes. De quoi vous aplatir sur le mur en moins de deux.

Niveaux, monstres et armes supplémentaires, ce n'est pourtant pas une courge explosive qui fouette notre imaginaire.

Quake Mission Pack n°1 Scourge of Armagedon

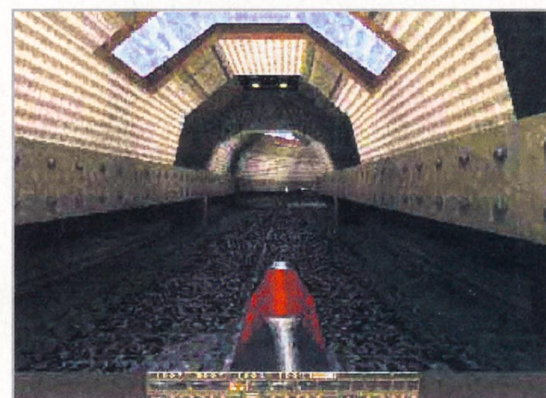
Shoot-them-up
Tous Joueurs - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS
Scourge of Armagedon est un add-on de Quake sans réelles nouveautés, mais de qualité grâce à ses décors piégés. La continuité est assurée dans le plus pur style Quake.

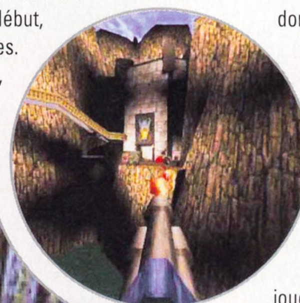
Le marteau décharge des vagues électriques dans le sol, électrocutant du même coup tous les ennemis proches. ▼

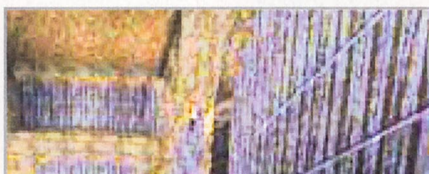


La machine Quake est bien rodée. Elle ne demande qu'à servir. Aussi, ID s'associe-t-il avec Activision pour sortir cet add-on doté de 15 niveaux. Le scénario vous renvoie sur Terre, dans votre base. Mais celle-ci est envahie par de nouveaux ennemis. Apparemment, comme dans le "Seigneur des Anneaux" de Tolkien, la présence du mal infecte l'environnement. La base où vous atterrissez ne présente aucun aspect terrestre, même chez l'ennemi. On reconnaît uniquement l'environnement Quake, style moyenâgeux agrémenté de touches technologiques. Donc pas de décors originaux. Les premiers niveaux ne changent pas beaucoup du jeu original, mais petit à petit ils évoluent vers des parcours semés de chausse-trappes. Seuls vos bons réflexes vous sauveront de la mort. Je vous recommande de regarder souvent en l'air, si vous voulez éviter le maximum de pièges, comme les mines volantes vous emmenant directement ad patres. Les niveaux mélangent adroitement parcours dans l'air et sous l'eau. Vous mouiller les pieds devient nécessaire pour vous en sortir et ouvrir des passages. La difficulté se fait sentir dès le début, lorsque vous découvrez deux nouveaux monstres. Trois nouvelles armes vous servent à les éliminer, dont une particulièrement vicieuse : le laser (à manipuler avec précaution, car les rayons sont renvoyés par les parois). Si vous jouez sans utiliser un code, sachez que ce data disk vous tiendra longtemps en haleine. Bon plan, il propose un niveau supplémentaire de Death Match. Toutes les nouveautés sont accessibles dès le premier niveau. En réseau, par contre, les nouvelles armes ne sont pas toujours disponibles. L'ambiance sonore n'a rien perdu en férocité. Pour jouer, il est nécessaire de disposer de la version complète de Quake, installée sur le disque dur. Ce soft est bien conçu pour les fans de Quake, mais on peut regretter un tantinet son manque d'innovation technique. Kika



▲ Voici une des nouvelles armes. Elle lance des mines de proximité : très pratique pour nettoyer les étages inférieurs.





◄ Les gremlins attaquent en groupes, toutes dents et griffes dehors.

+ Les embûches
+ Les deux nouveaux monstres
+ Les trois nouvelles armes
− Pas d'évolution technique et graphique.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
–	–	74



■ STEEL PANTHERS 2 CAMPAIGN DISK ■ CONFIG MINI PC 486 66
■ EDITEUR MINDSCAPE ■ DEVELOPPEUR S.S.I
■ TEXTE ET VOIX ANGLAIS ■ NBRE DE JOUEURS 1

Steel Panthers 2 Campaign disk

Add-on - Wargameux - PC CD- Rom





EN DEUX MOTS

Un très bon add-on : les trente scénarios se suivent et ne se ressemblent pas. Pour le fan de Steel Panthers 2, un futur trou dans le budget.

Grâce à ce premier data disk pour SP2, vous allez bientôt pouvoir folâtrer dans de nouvelles campagnes (Corée 1998, Pays-Bas et Rhineland). Pour tester cet add-on, c'est plus particulièrement sur cette dernière campagne que je me suis basé, puisqu'à l'instar des Golgots et des Anteraks, on y redécouvre que l'Allemand est toujours l'ennemi héréditaire. Le premier scénario va vous amener à la frontière de la Boshie vers Forbach, la ville natale de Rudolph Schweitzer, fondateur du mouvement raëlien allemand et de Patricia Kaas brameuse sur vinyl et imitatrice officielle de Marlène Dietrich. Ce scénar est très dur. Pour le vaincre, une seule solution : apprêter une ou deux escouades de missiles milans. Rien n'a été laissé au hasard pour vous laisser gagner, même le terrain boueux où viendront s'épancher les instincts les plus bestiaux de vos hommes à la recherche d'Allemands ou de chèvres. Grâce soit rendue à SSI : ce data disk contient une durée de vie énorme, tant dans les scénarios que dans les campagnes. Voilà qui redonnera le moral à ceux qui ont déjà épluché les scénars du jeu original.

Bob arctor



+ Le fignolage.
+ Les Allemands morts.
- Présence de Belges signalée.
- On aurait espéré trouver les patches du jeu sur ce CD, au lieu d'avoir à les up-loader sur Internet.



Jeux Crack!

SOLUCE

Voici la suite du petit guide où vous trouverez pas mal de trucs pour pouponner vos Norns. C'est qu'il y en a, des choses à apprendre sur le monde d'Albia.

Type	Faim	Plaisir sexuel	Calories	Douleur	Adrénaline
Carottes	-100	-70	100	-	-
Tomates		100	90	-	10
Miel	150	-20	40	-	-
Citrons	-50	-10	50	5	-
Fromage	-250	-60	150	-	-

7. LES SOURCES DE NOURRITURE D'ALBIA

Elles sont de plusieurs types, dans la mesure où tous les aliments ne sont pas aussi nutritifs et possèdent des caractéristiques particulières.

(Voir tableau)

Quand un Norn est affamé, la valeur de fringale est à + 256. Du coup, en mangeant un fromage, il n'aura presque plus faim. Comme vous voyez, le fromage est l'aliment le plus nourrissant, mais il est aussi plus rare. Les carottes arrivent en seconde position et sont très répandues dans le jardin. Il y a pas mal de pots de miel qui traînent dans Albia, mais ils ne serviront qu'à calmer un moment la faim d'un Norn en attendant de trouver plus nourrissant.

TRUC

Un pot de miel vide est représenté renversé. Pour le remplir, il suffit de placer le pot sous la ruche des abeilles. Il peut être pratique de désigner la ruche comme l'un de vos lieux favoris, que vous pourrez rappeler rapidement. Vous pouvez aussi trouver de la nourriture de secours dans la trousse de soin. Utilisez-la à bon escient, vu qu'elle ne contient que douze morceaux de fromage.

8. REPRODUCTION DES NORNS

Comme on l'a vu précédemment, votre Norn ne pourra pas se reproduire avant d'avoir complètement atteint l'âge adulte. Pour voir si c'est le cas, il suffit d'aller dans le Breeders Kit. Si c'est un mâle, vous verrez la production de testostérone, ou bien d'oestrogènes si c'est une femelle.
Il ne suffit pas que le Norn soit en âge de procréer, il faut aussi choisir le moment idéal. Le cycle de production d'œstrogènes monte et descend chez la femelle Norn. Le moment idéal se situe dans la partie descendante du cycle. D'autres facteurs sont à prendre en compte : le mâle doit avoir un bon taux de testostérone et un fort niveau de fertilité ; les deux géniteurs doivent en outre être dans un état de forte réceptivité sexuelle. Si ces conditions sont remplies, vous devrez être en mesure d'attendre un heureux événement.
Les Norns aiment s'embrasser, c'est un signe d'affection. Vous serez vite familier du bruit particulier du "poutou" nornien. Vous avez aussi dû remarquer un bruit prolongé terminé par un "pop" : c'est le bruit que font les Norns quand ils s'accouplent. Dès que vous entendez ce bruit, allez vérifier, dans le Breeders Kit, si l'une des femelles n'est pas enceinte. Dans ce cas, un nombre apparaît sur le ventre de la femelle, précisant le nombre de mois de la grossesse. Une grossesse normale chez un Norn varie de quatre à cinq mois.

TRUC

Quand un œuf a été pondu, le mot "egg" apparaît dans la barre des tâches. En double cliquant sur ce bouton, vous pourrez vous rendre directement à l'endroit où se trouve l'œuf.

Une fois que la femelle Norn a donné la vie, vous verrez le nombre sur son ventre décroître au fur et à mesure qu'elle se remet de sa grossesse. Une fois ce nombre nul, la femelle sera à nouveau en mesure de se reproduire. Attention, il faut éviter tout contact entre une femelle enceinte et les Grendles ou les herbes empoisonnées. Elle risquerait de perdre son bébé si elle venait à être malade ou affaiblie.

9. COPULATION AVANCÉE

Une fois les premiers concepts de la reproduction maîtrisés, vous pourrez vous montrer plus sélectifs dans le choix des géniteurs. Grâce au Science Kit et à l'analyse de vos Norns, vous pourrez vous lancer dans d'amusantes expériences génétiques. Qui sait quelles étranges variétés de Norns vous allez pouvoir créer ?
Il est dit que les Norns ont un gène récessif, qui entraîne un changement de couleur génétique de la génération suivante. Pourrez-vous contrôler génétiquement la couleur de vos Norns ? Dans l'affirmative, vous pourrez échanger vos Norns de couleur sur le site Web de Creatures. Les créateurs du jeu seront même très intéressés si vous parvenez à obtenir des couleurs inhabituelles.

TRUC

Si l'un de vos Norns souffre d'un dérèglement génétique et que par conséquent vous ne souhaitiez pas qu'il se reproduise, vous pourrez vous arranger pour qu'il mange une ugly tomato. Vous trouverez des ugly tomato dans le Breeders Kit par exemple. En mangeant la ugly tomato, le Norn perdra tout attrait pour les relations sexuelles.



Pour disposer rapidement de plusieurs générations de Norns, vous devrez d'abord élever une femelle et faire son apprentissage avec l'ordinateur. Ensuite, vous devrez la mener au jardin, dans la cabane dans l'arbre grâce à l'ascenseur, par le téléphérique jusqu'à la ruche où vous pourrez la laisser en liberté. Ensuite, élevez un mâle, faites son apprentissage avec l'ordinateur, et guidez-le à l'extrémité droite du jardin. Conduisez-le par l'ascenseur au Temple, où vous pourrez le laisser seul.
Ensuite, élevez une autre femelle (ordinateur) que vous mènerez dans le jardin. Vos trois Norns seront approximativement plus vieux, les uns par rapport aux autres, de vingt minutes. Si vous gardez ces Norns séparés jusqu'à l'âge adulte, vous pourrez ensuite mettre en contact le mâle et la plus vieille femelle, les faire se reproduire puis mener le mâle à la seconde femelle. Vous disposerez bientôt d'un bon échantillonnage génétique pour vos expériences.
Il faut bien comprendre que si vous partez de deux Norns issus du disque contenant les œufs, vous limiterez votre potentiel de mutation génétique ; et les Norns résultants auront tous les mêmes caractéristiques. Avec une plus grande population, vous augmenterez les chances d'obtenir des Norns colorés ou disposant de caractéristiques originales.

10. LES GRENDLES

Vous avez probablement déjà fait la rencontre d'un Grendle. Ces punks aux cheveux verts et aux yeux rouges sont mauvais et possèdent une carte génétique différente de celle des Norns. Ils aiment plus que tout piquer la nourriture des Norns et les malmener. Autant de raisons sérieuses de maintenir vos Norns à l'écart des Grendles, qui véhiculent en plus les maladies.
Les Grendles n'ont pas une structure génétique permettant la reproduction. Ils sont issus de l'océan et naissent dans les arbres. Les Grendles ont tendance à se diriger vers l'île désertique, et on les voit assez rarement dans le jardin. Évitez donc l'île désertique, tant que vos Norns ne sont pas au moins au stade d'adolescents. Si vous voyez un Grendle à proximité de l'un de vos Norns, conduisez le Norn par l'ascenseur le plus loin possible du Grendle.

TRUC

Vous pouvez contrôler manuellement l'ascenseur à proximité du lieu de naissance des Grendles. Si vous menez le Grendle tout en bas par l'ascenseur, il fera face au champignon à tête de mort. Bougez l'icône "Main" sur le champignon, le Grendle devrait le manger. Répétez l'opération, et le Grandle devrait mourir empoisonné. Cela vous donnera un répit de trente minutes, avant que le Grendle apparaisse à nouveau.

11. LES LIEUX DE PRÉDILECTION

Le programme permet de sauvegarder vos six lieux préférés. Cela vous permettra de vérifier les stocks de nourriture, de surveiller l'activité des Grendles ou simplement de faciliter le déplacement des véhicules vers vos Norns. Voici les six lieux de prédilection :
- L'incubateur : pratique pour aller chercher les Norns nouveaux-nés ou surveiller les œufs (ce lieu est sauvé par défaut, et ne peut être remplacé).
- Le jardin : permet de surveiller les stocks de nourriture et d'accéder aux Norns qui y jouent.





Plantes	Fever Few	Campanula	Morning Glory	Tomato	Ugly Tomato	Laburnum
Douleur	100	-	-	-	-	-
Faim	100	-	-	-	-	-
Calories	90	90	90	90	90	-
Histamine A	-	-	-	-	-	100
Histamine B	-	-	-	-	-	100
Sleep Toxin	-	-	-	-	-	90
Fever Toxin	-	-	-	-	-	70
Somnolence	-	-	-100	-	-	-
Fatigue	-		-100			
Chaleur	-	-100	-	-	-	-
Froid	-	-100	-	-	-	-
Sexuel	-	-	-	100	-100	-
Glycotoxine	-	-	-	-	-	-
Adrénaline	-	-	-	10	10	-

Plantes	Baobab	Death Cap	Pyrethium	Night Shade	Gentian
Douleur	-	100	100	-	-
Faim	-	100	100	-	-
Calories	90	-	90	90	90
Histamine A	100	-	-	-	100
Histamine B	-	-	-	-	100
Sleep Toxin	100	-	-	-	-
Fever Toxin	-	-	-	-	100
Somnolence	-	-	-	100	-
Fatigue	-	-	-	100	-
Chaleur	-	100	-	-	-
Froid	-	-	-	-	-
Sexuel	-	-	-	-	-
Gycotoxine	-	100	-	-	-
Adrénaline	-	-	-	-	-

- La ruche : très utile pour aller remplir les pots de miel rapidement.
- Le téléphérique côté droit : pour amener le téléphérique vers la ruche.
- L'arbre des Grendles : pour suivre les agissements des Grendles.
- L'île désert : pour surveiller les Grendles, et amener le sous-marin et le bateau à vapeur vers les Norns.

Les lieux de prédilection sont très utiles pour éviter les Grendles. Si un Grendle menace vos Norns, vous pouvez l'envoyer manuellement vers un ascenseur et sauver comme lieu de prédilection le haut de l'ascenseur. Quand le Grendle arrive en haut, une balle ou un jouet peut servir à l'attirer à l'extérieur de l'ascenseur. Ensuite, vous pouvez renvoyer l'ascenseur : cela isolera le Grendle de vos Norns. En choisissant le lieu de prédilection "ascenseur-haut", vous pourrez veiller à ce que le Grendle ne s'attaque pas à vos Norns.

TRUC

Vous pouvez vous servir des lieux de prédilection pour traverser tout Albia. Allez au sommet du jardin, et sauvez le lieu. Bougez les barres de scrolling à l'extrême gauche, puis sélectionnez le lieu que vous avez sauvé. Vous pourrez scroller à nouveau vers la droite et progresser à travers Albia. En continuant de la sorte, vous pourrez voyager dans tout Albia.

12. S'OCCUPER DES NORNS MALADES

Vous devez déterminer ce qui ne va pas avec le Norn. Dans le Science Kit, le moniteur de biochimie permet de savoir si la maladie est due à une rencontre avec un Grendle (glycotoxine) ou bien un coup de froid ou une intoxication alimentaire (Sleep Toxin/Fever Toxin). Si votre Norn tousse et éternue, c'est qu'il a probablement chopé la crève.

Voilà le meilleur traitement à administrer aux Norns malades :
- Nourrissez-les avec de la nourriture de qualité (carottes ou fromage). Évitez la nourriture de secours comme le miel.
- Tenez-les éloignés des autres Norns, surtout les bébés, très fragiles.
- Si d'autres Norns sont sujets aux mêmes symptômes, mettez-les en quarantaine.
- Si les Norns sont en très mauvais point (moins de 15 %), utilisez les produits chimiques du Science Kit pour leur injecter de l'énergie et leur sauver la vie.
- Éloignez-les des Grendles, il faut le répéter.
- Ne faites pas se reproduire les Norns malades ou bien la progéniture riquerait de contracter la maladie.
- Surveillez régulièrement la santé de vos Norns pour intervenir dès l'apparition de la maladie.

Les plantes du jardin et des autres coins d'Albia peuvent faire de bons médicaments. Si votre Norn malade mange la plante curative, cela permettra de réduire considérablement les symptômes de la maladie. Voilà un tableau des plantes et de leurs effets :

13. LES PRODUITS CHIMIQUES DU SCIENCE KIT

On peut trouver plein de produits chimiques dans le Science Kit. Chaque produit a un effet particulier sur le métabolisme des Norns, et on peut s'en servir pour soigner les blessures et guérir les maladies.
Voilà les sept produits et leurs effets :

PRODUIT	Effet (valeur pour 1 unité 1 seringue = 30 unités)
ÉNERGIE	+2 glucose, +1 vieillissement
ADRÉNALINE	+2 adrénaline
ANTIOXYDANT	+1 vieillissement
SLEEPING PILL	+2 somnolence
COUGH MEDICINE	-2 histamine A, +2 somnolence
WAKE UP PILL	-1 glucose, -2 somnolence, +1 adrénaline
PAIN KILLER	-2 douleur, +1 somnolence

Notez bien que ces produits ont des effets secondaires, et qu'il ne faut les utiliser qu'en extrême recours.

14. UPGRADER CREATURES

Le site Web de Creatures (Cyberlife) est l'endroit rêvé pour trouver des upgrades pour votre programme. Depuis décembre 96, on peut y trouver de nouveaux jouets. Il y a aussi de nouveaux Norns pour vous aider à créer des mutations de couleurs.
L'adresse du site Web :
http://cyberlife.co.uk

Guide réalisé par Craig "Ledski" Leigh, avec l'aimable participation de Iansolo.

le steak frites", comme dirait Lara. Une fois sur la corniche, vous verrez alors que le niveau de l'eau a baissé. Essayez de redescendre en un seul morceau, c'est nettement plus joli. Une Lara en puzzle, ça craint.

Revenez sur cette statue que vous venez de quitter et actionnez le levier qui, comme Boudu, fut sauvé des eaux. Un passage s'ouvre alors. Filez vers ce second passage. Montez le couloir sinueux et prenez le scarabée. O miracle, la porte s'ouvre et des vilains pas beaux vous attendent. Lara a du caractère et un beau fusil.

"Y en a qui vont morfler", comme dirait John Wayne dans je ne sais plus trop quel film. Peut-être dans tous ? Placez le Scarabée, suivez le passage. Une fois dans la salle, un type dénommé Larson vous attend. Faites pas gaffe et allez donc prendre le troisième Scion dans la salle à droite. Victoire et acte suivant !

Passage secret

Lara, Lara pas. L'Uzi, cette petite merveille de technologie israélienne, on en parle mais où est-elle ? Eh bien, dans ce niveau. Voici le seul et unique passage secret du lieu. Et quel passage ! Une fois tout en haut, sur la tête du Sphinx, devant le second réceptacle de la Croix d'Ankh (sur la face), il faut faire à gauche un saut en courant et s'accrocher. Où me direz-vous ? Excellente question, qui vous aurait valu le bûcher en des temps moins cléments, impi que vous êtes. Sur une plateforme invisible ! Il faut avoir la foi, viser juste et ne pas se rétamer en bas. C'est tout. De cette façon, on collecte l'Uzi et de précieux chargeurs.

NIVEAU 13 — LES MINES DE NATLA

Suite à un interlude plutôt déplaisant, Lara se retrouve sans arme... Une Lara sans arme c'est un peu comme un sandwich sans pain : c'est vide, fade.

Bref, à la poursuite de ses pires ennemis (y en a-t-il d'autres ?), Lara se précipite dans ces mines inhospitalières où elle fera de multiples rencontres, la lave en fusion étant la moins sympa. Bref, tout commence alors que Lara sort la tête de l'eau près du bateau. Passez vite (ou pas, ça n'a pas d'importance) derrière la chute d'eau et abaissez le levier. Revenez près du bateau et prenez le passage à droite.

Là, tirez le bloc de bois et passez derrière afin d'actionner un autre levier. Revenez maintenant derrière la chute d'eau. Montez et sautez en fin de course sur la passerelle qui n'attend que vous et miss Monde. Continuez le chemin. Près de la cabane à votre droite (celle qui est entourée de palissades), bougez le bloc de façon à pouvoir atterrir sur le toit.

Une fois là, filez dans le coin, là où les dalles s'écroulent. Laissez-vous tomber et suivez le chemin qui mène à un switch qui bouge le bateau. Une fois celui-ci actionné, filez vers l'embarcation et montez dessus de façon à sauter sur le berge qui était jusqu'ici inaccessible. Allez jusqu'aux blocs marqués Natla.

Les fissurés peuvent bouger. Arrangez-vous pour passer derrière afin d'actionner un levier qui bougera le petit wagonnet qui bloque l'entrée de la mine. N'oubliez pas de prendre les munitions pour le Magnum qui se trouvent derrière l'un des blocs bougés. Allez donc faire un tour derrière le wagonnet. Arrêtez-vous sur le bloc Natla que vous aurez poussé, et sautez dans le passage juste au-dessus. Actionnez le levier. Redescendez et continuez tout droit (vous irez juste après à la porte que vous venez d'ouvrir). Vous débouchez alors dans une grande salle.

Juste devant vous, un fusible (le premier d'une série de trois). Prenez-le et rebroussez chemin avant que Larson ne vous allume. Il est armé et dangereux.



Filez droit vers la salle aux cabanes et prenez le passage à gauche. Là se trouve la porte que vous avez ouverte. Actionnez le mécanisme du tapis roulant et ramassez le second fusible. Revenez dans la salle aux cabanes, et empruntez le passage où la porte s'ouvre automatiquement à votre approche. Là, il s'agit d'arriver avant une boule de pierre, au passage au fond à droite de la pièce. Attention, il y a de la lave dans le coin. Une fois dans le passage, le troisième fusible vous attend.

Il ne vous reste plus qu'à revenir sur vos pas afin d'atteindre la pièce où se trouvent la grue et la cabine qui recevra les trois fusibles. Enclenchez les fusibles. La cabine métallique tombe. Entrez à l'intérieur, deux pistolets vous attendent. Ouf ! grimpez dessus et sautez dans le passage adjacent.

Continuez le chemin. Soyez attentif. Un passage dans le plafond vous permet d'arriver devant une porte qui s'ouvre à votre approche. Le sol se dérobe alors que vous arrivez, accrochez-vous. Remontez et passez ce passage. Des munitions d'Uzi ainsi que des soins (large) vous attendent. Retournez dans la salle où vous attend Larson. Pas la peine d'essayer de l'abattre (si vous y arrivez, vous gagnerez les Magnum). Guettez l'endroit où se trouve la sauvegarde en contrebas, et laissez-vous tomber sur cette plateforme au-dessus de la lave. Là, sauvegardez parce que les choses vont rapidement se gâter.

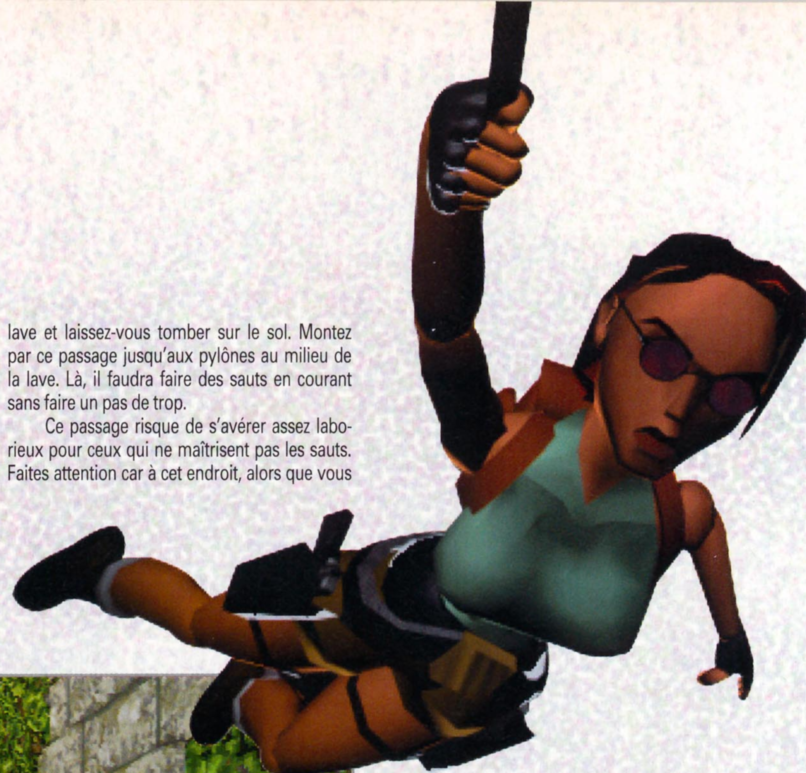
Vous allez regretter d'avoir suivi ces drôles de lascars dans ces mines. Bref, faites un saut en courant vers la plate-forme qui se trouve non loin de vous le long du mur (guettez les différences de couleur). Une fois dessus, accrochez-vous à la paroi. En filant à gauche, vous récupérerez des soins, alors qu'à droite, la suite de l'aventure vous attend. Méfiez-vous de Larson, il tire toujours. Faites le tour de cette crevasse à lave et laissez-vous tomber sur le sol. Montez par ce passage jusqu'aux pylônes au milieu de la lave. Là, il faudra faire des sauts en courant sans faire un pas de trop.

Ce passage risque de s'avérer assez laborieux pour ceux qui ne maîtrisent pas les sauts. Faites attention car à cet endroit, alors que vous vous retrouvez sur l'un des piliers, un passage s'ouvre au nord. Poussez la caisse en bois avant que la boule ne vous écrase. Puis tirez cette caisse et montez pour ramasser les munitions de l'Uzi et la médecine. Plus loin, des soins, des munitions d'Uzi et un fusil à pompe.

Revenez sur vos pas. À noter que Lara ne supporte que moyennement le contact de la lave. À peine touchée, à peine morte. Petite nature.

Bref, une fois ce lac de lave traversé, il s'agit de suivre le passage jusqu'aux blocs de TNT. Bougez le bloc mobile dans la pièce suivante, puis grimpez dessus et sautez dans le passage accessible à gauche. Au-dessus du trou de lave, passez par les côtés en effectuant des sauts. Faites attention à la pierre qui roule, et grimpez la pente qui mènera jusqu'à un levier qui fera sauter le TNT. Revenez sur vos pas, un nouveau passage s'est créé. C'est ça, la magie de la dynamite ! Et dire que si Einstein avait été là, vous seriez sorti du niveau d'un seul coup ! Continuez votre route et voilà un skateboarder avec Uzi. En lui faisant la peau, vous pourrez récupérer ses Uzi. Dans l'un des coins de cette salle, se trouve un point d'eau. Plongez et ramassez les soins et les munitions de Uzi.

Poursuivez le chemin en évitant les pierres qui roulent. Faites de rapides embardées pour éviter les roches. Escaladez les plates-formes et poursuivez le chemin. Là, il faudra bouger deux blocs mobiles de façon à atteindre un levier qui est bien caché. Une fois le levier enclenché, remontez. Vous pouvez désormais accéder à la salle, l'entrée de la pyramide. Là, un gars au fusil vous attend. Abattez-le pour lui piquer le fusil. Planquez-vous sur les toits, c'est une bonne méthode. Sur le pan incliné de la pyramide, sautez sur les zones sombres. De zone sombre en zone sombre, vous arriverez à l'extrémité à droite. Abaissez l'interrupteur, il ouvre la porte de la seconde petite baraque dans cette pièce. Filez là-bas et prenez la clé de la pyramide ainsi que les soins. Fin de l'acte !



Les passages secrets....

Poussez la caisse en bois avant que la boule ne vous écrase. Puis tirez cette caisse et montez pour ramasser les munitions de l'Uzi et la médecine. Plus loin, des soins, des munitions d'Uzi et un fusil à pompe. En faisant la peau au skateboarder, vous pourrez récupérer ses Uzi. Dans l'un des coins de cette salle, se trouve un point d'eau. Plongez et ramassez les soins et les munitions de Uzi.

NIVEAU 14 — L'ATLANTIDE

En voilà un niveau sur lequel vous allez passer du temps ! Ici, Lara va pouvoir mourir écrasée, brûlée dans les flammes ou dans la lave, empalée, tranchée, dévorée, explosée... Bref, autant de façons de recommencer votre partie. Prenez les Uzi qui se trouvent par terre avant toute chose, on se sent bien mieux avec deux Uzi en main. L'Uzi n'est-il pas le meilleur ami de l'homme ?

Tout commence avec quelques monstres qu'il faut prestement abattre. Filez ensuite vers la porte au fond à gauche. Montez et abaissez les leviers de façon à ouvrir la porte du bout. Attention carnage. Vous remarquerez vite que chaque Sphère renferme une bébête élevée au Pal, Pedigree Pal. Prenez le chemin qui suit. Pour le premier passage secret, laissez-vous tomber en arrière en vous agrippant sur la petite plate-forme devant la lave. Laissez-vous tomber pour vous accrocher à la seconde plate-forme. Prenez les soins (large), les munitions de Magnum et de Uzi.

Remontez et poursuivez le chemin. Vous voilà maintenant sur une plate-forme transparente. Sautez, à droite, au niveau de la brèche. Puis, laissez-vous tomber et accrochez-vous de façon à pouvoir prendre le chemin. Engagez-vous (qu'ils disaient) dans le corridor et abaissez le levier qui ouvre la porte. Revenez sauter sur la plate-forme translucide et prenez

TOMB RAIDER



NIVEAU 4 LA TOMBE DE QUALOPEC

Secrets : 3

Ouvrir le levier qui se trouve juste à droite et abattre les deux raptors.
Un jeu d'enfant. En face, se trouve une porte fermée qui ne s'ouvre qu'à la fin, un gros rocher qu'il faudra éviter si l'envie vous prend d'y faire un tour.

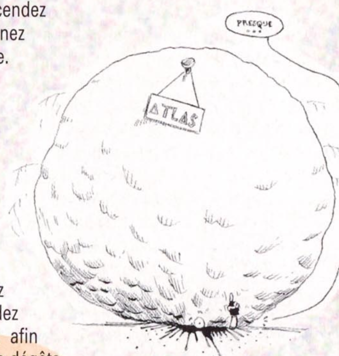
La curiosité est un vilain défaut. Prendre tout de suite le passage de droite.
Le but sera ici de résoudre trois énigmes, qui ouvriront chacune une porte du passage de gauche.

Le premier passage

Ne touchez pas au levier, en arrivant. Descendez dans la pièce et prenez le passage à gauche. Au bout du passage, vous vous retrouvez en haut d'un pylône.

Tournez sur votre droite, un passage s'ouvre dans le mur : sautez en vous agrippant. Poursuivez votre route. Descendez en vous accrochant afin de ne pas prendre de dégâts. Arrangez-vous pour vous retrouver sur le sommet de l'autre pylône (je vous rappelle qu'il n'a pas bougé, puisque vous n'avez pas abaissé le premier levier !). Tournez-vous sur votre droite et sautez dans le passage.

Au bout de celui-ci, abaissez le levier et revenez maintenant vers le tout premier levier qu'il faut aussi abaisser. Prenez la porte à droite de ce dernier, qui s'est ouverte, et sautez de pilier en pilier pour traverser la salle. Attention, les pointes sont à éviter (comme si vous ne l'aviez pas deviné !). Une fois en face, vous trouverez le moyen d'ouvrir la première porte.



Le deuxième passage

Dirigez-vous vers le levier comme pour l'abaisser. Alors que vous vous apprêtez à le baisser, le sol s'écroule. Normal, pas d'inquiétude, on ne peut pas le baisser. En bas, Danse avec les Loups en stéréo vous attend. Dégagez ensuite le passage obstrué par le bloc mobile et filez jusqu'au levier. Miracle, la seconde porte s'ouvre. Pas trop dur...

Le troisième passage

Bougez les blocs de façon à progresser. Devant vous, des dalles prêtes à céder sous votre poids et en dessous, des pieux prêts à vous recevoir. Tout le monde n'attend que vous ! De l'autre côté, se trouve le levier qui actionne la dernière porte.
Courez et actionnez le levier. Retournez-vous, et ô horreur un trou et des pieux. Placez-vous tout au bord, sautez et agrippez-vous rapidement. Filez maintenant vers le passage ouvert.

Dans le passage suivant, au niveau de la première statue d'or à gauche, se trouve un passage secret. Attention, sous les dalles se trouvent des pieux. À vous de courir ! Si vous parvenez à descendre, il se peut que vous trouviez un second passage ainsi que des munitions pour le Magnum. Poursuivez le chemin et allez ramasser le Scion. Sauvez-vous et ne faites pas attention aux momies, elles ne feront rien. Ressortez par l'endroit où vous êtes rentrée. Avant de ressortir, guettez le petit passage secret contenant des soins et des munitions de Magnum. Une drôle de rencontre vous attend. Ne vous laissez pas faire et... fin de l'acte !

NIVEAU 5 MONUMENT ST-FRANCIS

Secrets : 4

Dès votre arrivée, deux tigres vous attendent. Allez ensuite vers le bloc mobile et poussez-le d'une case. La porte du fond s'ouvre. Là,

Jeux Crack !

SUITE

trois gorilles. Baissez ensuite les deux leviers et ressortez, vous allez faire la connaissance de l'ami Pierre. Revenez vers le bloc mobile et tirez-le de deux cases.

La porte du haut s'ouvre. Maintenant, poussez-le de trois cases de façon à être en face du pilier accessible. Sautez de pilier en pilier pour atteindre la porte. Une fois sur le premier pilier, repérez l'accès dans le mur nord. Là, après plusieurs sauts périlleux, vous trouverez un passage secret où prendre des soins (large) et des cartouches de fusil. Poursuivez le passage et laissez-vous glisser sur la pente.

Au bout de celle-ci, il est possible de sauter afin d'atteindre un passage secret dans lequel on trouve des munitions pour le fusil et des soins (small). Nagez jusqu'à la salle accessible. Abaissez le levier et redescendez transformer le croco en sac de voyage. Sous l'eau, repérez une entrée pour pénétrer dans une salle secrète et prendre des munitions de fusil. Poursuivre le chemin.

Vous voilà maintenant dans une salle où il ne fait pas bon avoir le vertige. Le but de la manœuvre est ici d'abaisser quatre leviers qui se trouvent à différents niveaux, pour ensuite entrer dans les quatre salles : à l'intérieur, se trouvent les clés qui ouvriront la quadruple serrure de la porte d'en bas.

Porte de Thor

Évitez les éclairs en faisant deux sauts successifs en courant.

Ensuite, placez-vous sur la case marquée d'un symbole dans la grande salle, et sautez en arrière au moment où le marteau va s'abattre (un déclic caractéristique se fait entendre). Tirez le bloc de façon à pouvoir grimper. Sautez sur la plate-forme et récupérez la clé. Pour ressauter de l'autre côté, placez-vous au ras de la corniche, faites trois pas en marchant en arrière et prenez votre élan pour sauter. Accrochez-vous ! Lorsque vous abaissez le levier qui ouvre la porte de Thor, tournez à droite et sautez sur la case grise en vue. Tournez rapidement à droite et laissez-vous tomber en vous agrippant, et sautez maintenant sur la plate-forme suivante pour franchir la porte et prendre des soins (large) et des munitions de Magnum. Faire des roulades vous permettra de gagner du temps car la porte ne reste pas ouverte ad vitam eternam.

Porte de Damoclès

Vous ne risquez rien à l'aller. Foncez au bout chercher la clé. En revenant, regardez les ombres au sol et marchez de façon à les éviter. Des épées tombent du plafond. Passez le plus souvent possible entre les colonnes doriques pour finalement ressortir victorieux (victorieuse !). N'oubliez pas de grimper au-dessus de l'endroit où vous récupérez la clé.

Porte d'Atlas

C'est en bas que se trouve l'interrupteur pour ouvrir cette porte. Pierre aussi vous attend. Il sera plus tard accompagné de deux tigres. Dans la pièce d'Atlas vous attend un singe. Après, vous voilà aux prises avec une énorme boule prête à vous écraser. Attendez qu'elle parte vers vous et sautez dans le trou, contre la paroi, de façon à ce qu'elle vous passe au-dessus de la tête. Ressortez, après avoir pris les soins à vos pieds, et grimpez chercher la clé.

Porte de Neptune

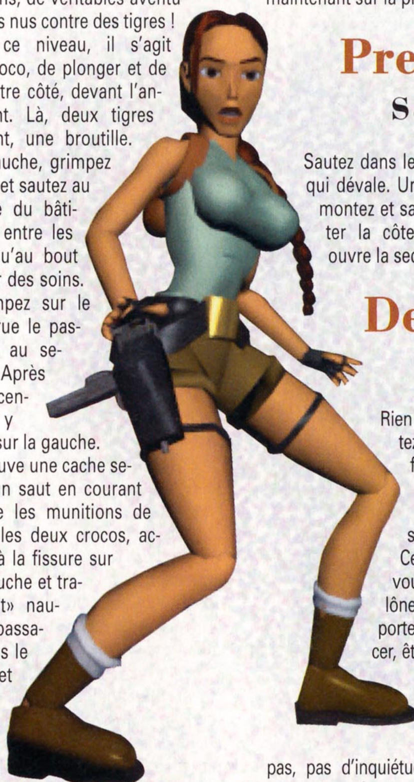
Plongez, le courant vous emporte. Abaissez le levier et prenez la clé.
Il faut maintenant redescendre et ouvrir la porte pour sortir. Fin de l'acte !

NIVEAU 6 — LE COLISÉE

Secrets : 3

Le Colisée et son arène...

Lara se souvient de son séjour à Rome. Ah ces chrétiens, de véritables aventuriers ! À poings nus contre des tigres ! Arrivé dans ce niveau, il s'agit d'abattre le croco, de plonger et de passer de l'autre côté, devant l'antique bâtiment. Là, deux tigres vous attendent, une broutille. Filez sur la gauche, grimpez sur les roches et sautez au premier étage du bâtiment. Courez entre les colonnes jusqu'au bout pour ramasser des soins. Revenez, grimpez sur le bloc qui obstrue le passage, et filez au second étage. Après un saut, descendez la roche, il y a un passage sur la gauche. En face, se trouve une cache secrète. Faites un saut en courant pour atteindre les munitions de fusil. Abattez les deux crocos, accrochez-vous à la fissure sur la paroi de gauche et traversez ce «pit» nauséabond. Au passage, entrez dans le passage secret qui se trouve sur la corniche. Poursuivez le chemin, abaissez l'interrupteur et montez ensuite l'escalier qui mène à l'arène. Faites un carton sur les bêtes sans descendre de préférence. Une fois le ménage fait, descendez et pénétrez par le passage ouvert qui se trouve en face de vous. Descendez la pente, abattez vos adversaires, abaissez les deux leviers et empruntez le passage pour ressortir.



Attention, les fauves ont été lâchés ! Faites un carton ! Filez maintenant vers la grille récemment ouverte. Descendez. Là, il faut actionner les mécanismes des portes en montant sur les dalles grilles. Le but est d'actionner un levier qui se trouve dans la pièce de droite. Il faut donc être rapide et avoir un timing précis. Il n'y a pas d'autre solution. Une fois le levier enclenché, la grille de gauche s'ouvre sur un passage. Poursuivez votre route en faisant attention aux pieux au bout du couloir.
Filez à gauche, grimpez. Il faut maintenant, une fois tout en haut, arriver à sauter en face. Trouvez un bon angle, prenez votre élan et retombez sur le promontoire.
De là, il faudra sauter en s'agrippant à l'espèce de balcon fleuri juste à côté. Abattez le gorille et allez ensuite tirer le bloc qui vous permettra d'actionner le levier (il ouvre une porte autour de l'arène) et de prendre des soins. Foncez maintenant sur la première porte ouverte.



Première salle

Sautez dans le trou pour éviter la roche qui dévale. Une fois celle-ci passée, remontez et sautez en face afin de monter la côte. Abaissez le levier qui ouvre la seconde porte, et sortez.

Deuxième salle

Rien de bien compliqué ici. Sautez de plate-forme en plate-forme pour abaisser le levier. Attention, dans cette salle se trouve un passage secret des plus intéressants. Celui-ci se déclenche lorsque vous vous placez à côté du pylône de gauche. Écoutez, une porte s'ouvre en haut, il faut foncer, être très rapide et vous trouverez alors des soins, des munitions pour le UZI et les pistolets Magnum.
Si vous n'y arrivez pas, pas d'inquiétude, les pistolets Magnum peuvent aussi se trouver au niveau suivant dans un passage secret plus facile d'accès.

Troisième salle

Abaissez le levier et n'oubliez pas de bouger le bloc afin de trouver la clé rouillée. Il faut maintenant revenir à la salle du balcon. Allez au fond prendre les soins. Ouvrez la grille grâce à la clé, plongez, remontez dans la petite salle où se trouve le levier qui ouvrira la grille du fond. Faites gaffe au croco. Une fois le passage ouvert, acte suivant !

NIVEAU 7 — LE PALAIS DE MIDAS

Secrets : 3

Dès le début, il s'agit de filer dans la salle en haut des escaliers. Là, sautez de pylône en pylône pour atteindre la plate-forme aux cinq leviers. Là, avant de commencer à jouer avec toute ces manettes - je vous concède que c'est assez tentant -, descendez et abaissez le levier qui ouvre la grille. Vos déplacements futurs n'en seront que plus simples. Notez ensuite les lettres au-dessus de chacune des portes de cette vaste pièce. Il y a cinq lettres qui sont soit Omega, soit Gamma. Alors qu'Omega correspond au levier dans sa position initiale, Gamma signifie qu'il faut l'abaisser. Il ne vous reste plus qu'à courir depuis une porte aux cinq leviers (heureusement que vous avez ouvert la grille!) pour entrer les codes.

La porte

Endommagée (en fait Omega) / Omega / Gamma / Gamma / Omega. Voilà sans aucun doute la porte la plus délicate. Enfin, la porte n'est pas compliquée, ce n'est jamais qu'une planche rudement solide placée à la verticale. Disons que l'énigme qu'elle cache est plutôt corsée et nécessitera toute votre adresse. Prenez votre respiration, Lara va avoir besoin de vous. Entrez dans la pièce et tirez le bloc qui se trouve juste après. Tout s'écroule, c'est l'apocalypse. Maintenant, grimpez tout en haut et, en sautant, traversez la pièce. Grimpez jusqu'à arriver au bord du précipice qui fait face à la piscine. Sauvegardez. Là, vous pouvez sauter dans la piscine. Au bout, après deux crocos, un passage secret demandera un brin de dextérité pour être atteint : en effet, il faut sauter avant de glisser. Allez-y, et vous comprendrez. Mais revenons à notre mission. Une fois au point de sauvegarde, sautez sur le bord de la piscine, faites quelques pas à gauche et laissez-vous descendre.
Vous ne prendrez ainsi aucun dégât. Vous arrivez alors au premier étage d'un bâtiment inaccessible autrement. Il vous faut attendre,

TOMB RAIDER

après avoir fait un petit saut au-dessus du vide, la partie perpendiculaire. Filez au bout de cette corniche, abattez les primates (je ne parle pas de Jacques Pradel) et repérez sur la corniche d'en face les soins. C'est à cet endroit qu'il faudra sauter en prenant votre élan (une fois au bord, faites trois pas en arrière, en marchant : cela suffit). Évitez de manquer ce saut, c'est terrible quand Lara se ramasse et se brise en petits morceaux vides de vie... Une fois accroché à la corniche, tenez bon. Prenez les soins et passez à gauche, toujours en vous accrochant pour vous laisser tomber sur un sol accueillant sous vos pieds. Sautez de l'autre côté, et suivez le chemin. Veillez à ne pas tomber.

Vous ne rencontrerez dès lors qu'un seul tigre et quelques chauves-souris.

Au bout du trajet, après de multiples sauts, un lingot de plomb vous attendra.

Deux passages secrets près de la piscine

Nagez jusqu'au bout et vous arriverez dans une salle où vous attendent, après quelques sauts assez faciles, des munitions de Magnum et des soins (small).

De plus, dans le coin nord-est du bassin se trouvent d'autres objets. Regardez donc en bas, et laissez-vous tomber en vous accrochant pour prendre des soins (small) et des munitions pour Uzi et Magnum.

Porte: Omega / Omega / Gamma / Omega / Gamma

Pas de problème ici. Il faut abaisser le levier qui se cache derrière le bloc que vous aurez tiré, puis il faudra sauter de pylône en pylône sans tomber sur les pieux qui, je vous le rappelle, font mal. Au bout de cette partie de funambule, un autre lingot de plomb ainsi qu'un gorille tenteront de vous pousser sur les pieux;

Porte: Gamma / Omega / Omega / Omega / Omega

Sauvegardez avant de faire le zazou. Une autre sauvegarde se trouve en face. Courez, sautez de pylône en pylône jusqu'à l'autre bout. Dès que la ligne devant la première flamme est franchie, les flammes s'arrêtent durant quelques secondes.

À vous de courir, pas le temps de vous arrêter. En face, se trouve aussi le troisième lingot de plomb. Une fois les trois lingots en poche, il s'agit d'aller les transformer en or pour ensuite revenir ouvrir la dernière porte de cette grande salle. Foncez donc vers votre piscine d'origine on se croirait devant l'homme de l'Atlantide ! et prenez le passage qui se trouve alors à votre droite. Au bout, derrière la porte d'un temple qui s'ouvre à votre approche, se trouve un levier : actionnez-le et sauvegardez. Allez ensuite dans le jardin, faites un carnage de gorilles au grand dam de Sigourney Weaver, et grimpez sur le petit toit au fond de la pièce. Là, après avoir suivi le passage, vous tomberez dans la pièce de la statue de Midas. Posez un à un les lingots dans la main de la statue et, ô miracle, ils se transforment en or. Ne grimpez pas dessus, vous risqueriez de finir en lingot à pattes... Sauvegardez et filez vers la porte de sortie après avoir actionné correctement les leviers. Il ne vous reste qu'un tigre à éplucher... pardon descendre et trois lingots à poser pour ouvrir la porte. Acte suivant !

Un super passage secret

À cet endroit précis, se trouve un levier. Actionnez-le, il ouvre l'une des grilles de la salle. Là, vous voilà en face de mâchoires d'acier. Sautez sans vous arrêter sur la dalle qui se casse. Vous trouverez là les pistolets Magnum !

NIVEAU 8

LA CITERNE

Secrets: 3

Le début du niveau ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Les histoires sérieuses commencent une fois devant le grand bassin. Il faut dire que Lara conserve des baignoires un souvenir douloureux. Imaginez-la devant cette colossale piscine. Un cauchemar ! Alors que vous arrivez dans la pièce et que vous faites ainsi face au bassin, filez à droite, de l'autre côté de l'eau. Vous trouverez là une sauvegarde (inutile, puisque vous n'avez encore rien fait et que le meilleur reste à venir). Grimpez du côté gauche (lorsque vous faites face à ladite sauvegarde) et sautez sur le balcon qui vous mènera à la salle des vannes. Pour votre premier passage, vous rencontrerez l'ami Pierrot qui, loin d'être dans la lune, ne manquera pas de vous tirer dessus, en tout bien tout honneur bien entendu, le magnum étant son seul calibre disponible. Songez à laisser le passage libre derrière vous, afin que celui-ci, lâche de nature, puisse s'enfuir lorsque vous, jeune Lara délicate et sensible, lui aurez envoyé en pleine tronche une bonne rafale de vos pistolets (normaux... il ne faut pas gâcher). Pénétrez ensuite dans la salle et abaissez le levier qui aura pour effet de monter le niveau de l'eau. En grimpant dans la pièce, il vous sera possible de mettre la main sur des soins. Une fois le mécanisme enclenché, laissez-vous tomber sous la grille et nagez dans cette eau lustrale où les rats pataugent avec allégresse. "C'est beau, un rat d'égout qui nage !" (on dirait presque un poème de Lamartine). Revenez à la surface au bout du passage, et il ne vous faudra que quelques sauts pour récupérer la première clé rouillée. Ensuite, redescendez et sauvegardez. Vous voici en possession d'une des cinq clés nécessaires pour passer ce niveau.

La seconde clé rouillée

Le niveau de l'eau est maintenant plus haut. Foncez donc sur le coin où se trouvent les munitions pour le fusil à pompe. Vous devriez le trouver rapidement, il n'y a en effet pas tant de coins que ça sur un rectangle... Bref, montez et accrochez-vous à la fissure sur le mur. Suivez-la et lâchez prise lorsque le sol réapparaît sous vos pieds.

Au terme de cette escalade, vous trouverez la seconde clé rouillée.

La clé d'or

Celle-ci ne vous sert pas tout de suite, mais c'est maintenant le meilleur moment pour la récupérer. Et puis, les femmes sont ce qu'elles sont, il suffit que Lara sache qu'elle est en possession d'or pour avoir tout de suite le moral. C'est important, le moral, pour une aventurière. Après tout, Lara est une femme comme les autres... en plus géométrique c'est tout. Bref, foncez sur la façade où s'ouvrent les deux portes à serrure. Ouvrez les deux portes, et plongez ensuite dans l'eau qui se trouve derrière la seconde porte. Évitez les pieux, et descendez prendre la clé d'or. Ressortez, au moins pour respirer... on continue. Passez dans la salle adjacente. Deux gorilles vous attendent. Servez-leur du plomb en guise de banane ; puis grimpez sur la plate-forme la plus basse et sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à la fissure sur le mur au bout de la pièce.

Attention, Pierre reviendra. Il commence à être lourd celui-là ; mais n'ayant pas de grenade, Lara se contentera de le chasser au pistolet. Une fois le bout de la pièce atteint, suivez le chemin. Dans la pièce suivante, trois crocodiles et quelques chauves-souris vous attendent de patte ferme. Une fois en bas, il s'agit de remonter. Grimper, sautez jusqu'à la porte. Abaissez le levier, franchissez la porte, abattez les rats et sautez ensuite en diagonale pour éviter les pieux. Ne ripez pas, ou c'est la mort. Vous arriverez dans une pièce aux berges inaccessibles ; contentez-vous de filer dans le passage immergé au centre de la pièce pour atteindre une salle où se trouvent quelques rats, des soins et un interrupteur. Actionnez celui-ci, emparez-vous de la première clé d'argent et filez vers le grand bassin.

Maintenant, retournez à la pièce où vous avez rencontré Pierre pour la première fois. Actionnez à nouveau l'interrupteur afin que l'eau revienne à son niveau initial.

Il s'agit maintenant, en sautant de pylône en plate-forme, d'atteindre la pièce où Pierre vous attendait la seconde fois. Pas évident, surtout lorsque l'on sait que certaines chutes sont mortelles. Une fois la pièce atteinte, refaites le chemin que vous venez de parcourir jusqu'à la salle qui était alors inaccessible. Là, grimpez et sautez tout en prenant garde de ne pas tomber dans le bassin nouvellement formé et abaissez le levier. Vous pouvez maintenant aller chercher la seconde clé d'argent. Regagnez le bassin central et foncez, après avoir remonté le niveau de l'eau, jusqu'aux portes aux clés d'argent. Juste avant l'entrée, poussez le bloc de gauche, celui-ci cache un passage secret où il faudra faire un saut périlleux arrière pour atteindre l'objectif. Une fois ces gadgets en poche (c'est terrible comme les femmes aiment ces broutilles Magnum, fusil à pompe...), il ne vous reste plus qu'à accéder à la salle de la porte à la clé d'or. En quelques sauts, l'affaire devrait être jouée ; faites cependant gaffe au gorille. Dans la salle suivante, faites attention aux pieux au centre de la pièce, et foncez au fond. N'abaissez pas le levier, cela ne sert qu'à libérer trois lions d'une salle où il n'y a rien. Ne pas risquer votre vie inutilement est une bonne politique. Repérez simplement le bloc à bouger, tirez-le, et sautez dans le puits. Acte suivant !



Jeux Crack!

SUITE

En plus de ceux décrits dans ce chapitre, voici deux autres passages secrets :

Faites le tour du bassin principal sous l'eau pour trouver des munitions de Magnum. Dans la salle au levier (pour changer le niveau de l'eau), une fois les soins pris (small), tournez à droite et courez en haut de la pente. Tournez-vous à gauche et faites face au mur. Sautez et agrippez-vous. Montez et prenez les munitions de fusil.

NIVEAU 9 — LA TOMBE DE TIHOCAN

Secrets : 2

Abaissez l'interrupteur qui change le niveau de l'eau. Sortez de l'eau et abaissez l'autre interrupteur qui ouvre la porte. Prenez le passage. On remarquera qu'à force de sauter dans l'eau et de sortir sans se sécher, Lara risque bien d'attraper la crève.

Elle devrait faire gaffe. Bref, vous revoilà sous l'eau. Abaissez l'interrupteur pour changer le sens du courant. Vous arrivez alors dans une pièce où se trouve une sauvegarde. Sauvegardez. Un balancier mortel fait alors son apparition.

Prenez votre élan et sautez en face sans vous faire toucher de préférence. Lara n'a pas besoin de se faire scalper. Une fois en face, faites quelques pas, retournez-vous et laissez-vous choir en vous accrochant. Il faut maintenant passer à droite à la force de vos bras pour ensuite abaisser un levier qui fera apparaître de l'eau en bas. Une fois l'eau arrivée, laissez-vous tomber en bas. Si vous arrivez dans cette salle sans avoir changé le niveau de l'eau, il est alors possible de trouver un passage secret. Repérez les dalles de couleur différente. Sautez sur ces dalles, et un passage s'ouvrira. Suivez le chemin, vous trouverez des munitions de fusil et des soins (large). Empruntez le passage dans lequel se trouve le rat, après avoir ramassé les munitions et abattu le croco. Faites gaffe, l'ami Pierre traîne dans le coin.

Une fois dans le passage, repartez sous l'eau. Vous arrivez alors dans une pièce où vous attendent deux gorilles et un tigre. Faites le ménage, ces bestioles ne savent pas se tenir, et leurs démonstrations d'affection pourraient devenir lassantes. Empruntez le passage qui fait le tour de la pièce, abaissez le levier qui ouvre la porte au-dessus des pieux. Sautez au niveau de la faille dans le mur afin de vous accrocher et de monter au niveau de la porte. Dans cette pièce se trouvent des soins et la clé d'or. Foncez à la serrure d'or. Les blocs montent à la surface de l'eau.

Sautez de bloc en bloc

Dans la pièce suivante, il s'agit de pousser le bloc amovible sur les dalles écrites.
Les portes s'ouvrent alors une à une. Première porte : munitions de Magnum et de fusil. Deuxième porte : munitions de fusil. Troisième porte (en hauteur) : soins et la première clé rouillée. Quatrième porte : troupeau de rats sauvages et soins. Cinquième porte : à peine entré, sautez rapidement en face sur la clé rouillée. Vous éviterez ainsi de finir en crêpe britannique. Ressortez une fois la clé en poche. Mettez les deux clés dans les serrures adéquates. Sauvegardez. Sur la droite se trouve un passage secret. À vous de sauter de façon à l'atteindre. Vous y trouverez des munitions de Uzi et de Magnum. Une fois en bas dans le bassin, repérez la petite plate-forme de pierre. Montez dessus et suivez le chemin.

Vous voici devant un ravin. Sautez en face afin d'actionner le levier qui ouvre une grille sous-marine. Une fois le levier abaissé, laissez-vous tomber dans l'eau et filez vers ledit passage sous-marin. Celui-ci se trouve grosso modo sous le temple aux centaures. Une fois le passage trouvé, il ne vous reste qu'à abaisser le levier qui ouvre la porte du temple et à sauvegarder. Filez vers le temple, les deux centaures prennent vie. Vous pouvez toujours essayer de les abattre, mais mieux vaut entrer et passer à la rencontre finale. À l'intérieur, l'ami Pierre vous attend. À vous de lui en mettre plein les dents. Il vous donnera alors un autre Scion, une clé d'or ainsi que des pistolets Magnum tout beaux tout neufs. Mettez la clé dans la serrure et sortez.

Fin du niveau et acte suivant, l'Égypte vous attend.

NIVEAU 10 — LA CITÉ DE KHAMOON

Secrets : 3

Alors là, il va falloir prendre son temps... Lara risque de sortir de là dans un piteux état et comme elle peut et doit toujours servir, ne mettez pas les pieds n'importe où. Alors que ce niveau commence, il faut vous avancer jusqu'au passage en contrebas. Agrippez-vous à la brèche à droite et suivez-la jusqu'à l'interrupteur.



Abaissez-le, il ouvre la porte du bas. Descendez et tirez d'un cran le bloc.Poussez ensuite le second bloc, celui qui se trouve un cran au-dessus, de l'autre côté contre le pylône couvert de hiéroglyphes. Songez à aller voir derrière le premier bloc bougé, vous y trouverez ainsi des munitions pour le Magnum ainsi que des soins. Grimpez, vous arrivez alors dans une vaste salle où un monstre en bandelettes s'apprête à vous en mettre plein les dents. Le Magnum est de rigueur.

Ramassez ensuite la clé qui se trouve derrière la tête du Sphinx et ouvrez la porte qui se trouve en bas, ceci après avoir dégagé le passage caché par un bloc mobile. Après un couloir, vous arriverez dans une pièce où se trouvent de multiples statues. Allez au fond et prenez le passage de droite. Faites gaffe à la panthère noire. Lara aime les chats, et les panthères le lui rendent bien. Allez jusqu'à la sauvegarde, descendez et plongez dans le bassin. Actionnez l'interrupteur. Prenez le passage ainsi ouvert. Là, les choses se compliquent. À ce moment du jeu, je vous conseille de prendre un petit café, de regarder un instant TF1, histoire de faire le vide dans votre tête et de repartir à l'aventure. Une fois dans la pièce et après avoir transformé le croco en sac à main Hermès, montez au premier niveau et poussez le bloc vers la passerelle. Grimpez sur la passerelle et abaissez le levier qui se trouve dans la salle ainsi découverte. Redescendez et poussez le bloc à l'autre bout, en prenant votre élan, de façon à pouvoir sauter sur la plate-forme où se trouve un autre bloc mobile. Si cette phrase vous semble compliquée, reprenez-la, découpez-la et demandez à votre grand-mère de vous en faire la lecture, vous verrez, c'est beaucoup plus simple que ça en a l'air. Faites ce saut prodigieux sans riper et poussez le bloc qui libère ainsi un passage. Faites gaffe, un monstre-momie vous attend et il pourrait bien vous pousser en contrebas où vous vous éclateriez sans aucune classe.

Une fois dans la salle du monstre, abaissez le levier, une trappe s'ouvre au plafond. Rejoignez le bloc central et pénétrez à l'intérieur de la salle qui trône tout en haut.
Abaissez le levier qui s'y trouve. Celui-ci ouvre un passage autour de la statue du chat. Une fois devant la statue, descendez en prenant garde de ne pas tomber. Prenez ensuite le passage à côté duquel se trouvent les munitions. L'autre est une espèce de piège à empaler qui fera appel à toute votre adresse. Laissez donc tomber. Abaisser le levier et sauvegardez.
Dans la pièce en contrebas, quatre panthères noires vous attendent. Allez-y au fusil à pompe, la panthère y est allergique. Descendez et grimpez ensuite sur le bloc au sommet incliné. Prenez le passage qui s'ouvre à votre droite en sortant vos Magnum. Un monstre-momie vous attend. Au bout d'un couloir tortueux, une grande salle. Allez au fond à droite, cela déclenche une trappe au plafond, utile pour la suite. Retournez-vous, il y a un passage dans le mur, empruntez-le. Montez le chemin et grimpez sur le bloc tout en haut afin de ramasser la clé de saphir. Continuez droit devant vous et sautez de plate-forme en plate-forme afin d'atteindre un interrupteur. Revenez ensuite sur vos pas, à l'endroit où vous avez rencontré le dernier monstre-momie. Le sable a coulé et vous permet d'atteindre le plafond, là où vous avez ouvert la trappe. Grimpez, et



vous tomberez dans une salle où se trouve la porte Saphir. Introduisez la clé, fin de l'acte!

Des passages secrets...

Inspectez avec attention la salle où se trouve la statue du chat : dans le coin nord-ouest se trouvent des munitions pour Magnum. Dans la salle où se trouve l'interrupteur qui ouvre la trappe près de la statue du chat, il y a un gong. Accrochez-vous et laissez-vous tomber : super, des munitions de Uzi ! Dans la salle où se trouve un pylône central relié de chaque côté de la pièce par un pont, placez-vous sur la face nord-ouest du pilier et faites un saut afin d'attraper les munitions du fusil.

NIVEAU 11

L'OBÉLISQUE DE KHAMOON

Secrets: 3

Si le début de ce niveau ne pose pas de problème, la suite risque singulièrement de vous arrêter. Lara s'en souviendra, de cet obélisque, comme du Nord Express n° 911... Tout commence au moment où il vous faudra bouger les quatre blocs qui cachent chacun un passage.

Derrière bloc 1 : panthère noire et des soins. Derrière bloc 2 : panthère noire seule. Derrière bloc 3 : Descendez dans la salle et abaissez le levier. Grimpez là où l'on trouve des soins, puis rejoignez la sortie en faisant un saut avec élan. Ramassez les munitions Magnum qui sont derrière la porte avant de sortir. Derrière bloc 4 : descendez sous l'eau et prenez la clé de Saphir. Ressortez, ce n'est pas la peine de traîner dans le coin, il y un croco plutôt vorace.

Ouvrez la serrure Saphir et grimpez au passage nouvellement ouvert en plaçant un bloc devant. Attention au monstre-momie qui vous attend en haut de ce passage.

Ce dernier explose en mourant et pourrait bien vous envoyer ad patres sans que vous ayez compris quoi que ce soit. Dans cette salle, abaissez l'interrupteur qui baisse le premier des quatre ponts-levis. Empruntez le pont-levis et ramassez l'Œil d'Orus. Descendez et prenez le passage situé au coin et menant à une petite pente. Dans la salle, grimpez et accédez au passage en hauteur après quelques sauts. Là, une salle, ainsi que deux monstres-momies vous attendent. Faites gaffe aux explosions de ces drôles de monstres. Ressortez et trouvez le chemin, de plate-forme en plate-forme, pour atteindre le passage qui se trouve tout en haut de cette pièce. Il faudra réaliser quelques sauts au millimètre. En haut, un escalier au sommet duquel se trouve un monstre-momie. N'oubliez pas, en bas de cet escalier, d'enclencher l'interrupteur qui baisse le second pont-levis. Une fois ces quelques marches gravies, sautez dans le trou et laissez-vous glisser sur la pente.

En bas, dans l'une des trois niches, se trouve un interrupteur qui transformera la pente descendue en un escalier beaucoup plus accessible. Remontez les marches jusqu'à la sauvegarde. Empruntez le passage à droite dans l'escalier et abaissez le levier. Revenez sur vos pas et escaladez le nouvel escalier qui vient de se créer. Une fois tout en haut, prenez votre élan et accrochez-vous à la brèche en face. Laissez-vous pendre et avancez tout à droite. Laissez-vous tomber de l'autre côté et entrez dans la petite pièce en bas de la pente Actionnez l'interrupteur, la pente devient un escalier : grimpez ! Abattez la momie, abaissez le levier, le troisième pont-levis descent ; ramassez le sceau d'Anubis. Passez aussi prendre la Croix d'Ankh sur le pont-levis juste à côté. Une fois celui-ci pris, continuez votre route vers le prochain pont-levis qui n'est pas encore baissé. Une fois dans la pièce, accrochez-vous à gauche et remontez à mi-course pour trouver un passage secret contenant des soins ainsi que des munitions de Magnum. Au bout du passage secret, sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à atteindre les munitions du fusil à pompe. Revenez sur vos pas en notant l'endroit où se trouve la plate-forme en contrebas et laissez-vous tomber dessus. Faites le tour de la salle en vous accrochant et visez la sauvegarde comme destination. Une fois sur cette plate-forme, passez derrière, abaissez le levier



qui enclenche le mécanisme du quatrième pont-levis. Sauvegardez. Descendez et allumez les deux monstres-momies. Le plus simple reste de grimper sur le bloc d'en face inaccessible pour les monstres et de les descendre de cet endroit. Remontez et prenez le scarabée sur le dernier pont-levis.

Le passage sous l'eau s'ouvre, plongez pour filer vers un monde meilleur. Imaginez l'homme de l'Atlantide, Patrick Duffy en plus cubique, et faites un saut de l'ange en prenant garde de ne pas vous ramasser la tronche sur le bord de la piscine. Vous pouvez aussi sauter dans l'eau sans plonger, mais c'est nettement moins classe. Une fois sous l'eau, empruntez le bon passage, ramassez les munitions et les soins et filez jusqu'à la salle à l'intérieur de laquelle vous attend un monstre-momie.

J'espère que vous avez conservé suffisamment de soins. Prenez le passage, traversez la salle suivante sans oublier de prendre les soins et descendez le nouvel escalier. Vous revoilà à votre place de départ ! Miracle ! Il ne vous reste plus qu'à placer les objets dans le pylône prévu à cet effet au milieu de l'eau, et la porte de fin de niveau s'ouvrira. Fin de l'acte (enfin !).

Les passages secrets...

Près du switch qui abaisse le troisième pont-levis se trouvent des soins (small).
Utilisez le levier dans le coin pour ouvrir la porte.
Descendez les escaliers et, sur la droite, allez jusqu'au bout des piliers pour faire un saut avec élan sur un pilier de pierre où se trouvent des soins (small) et des munitions pour le Uzi. Maintenant, allez sur la gauche en direction du gong et faites un saut avec élan. Oups ! c'est la gamelle. Mais non ! Des soins et des munitions de Uzi vous tendent les bras.
Tournez-vous vers la droite et filez à gauche vers la porte aux bords verts. Grimpez les marches. Accrochez-vous au mur et allez à droite. Grimpez sur la plate-forme en hauteur pour ramasser les soins (large) et les munitions pour le Magnum.





NIVEAU 12

LE SANCTUAIRE DU SCION

Secrets : 1

Aujourd'hui, Lara est en forme : à peine sort-elle d'une aventure épique qu'elle se précipite sur une autre. À votre entrée dans le niveau, filez tout droit et abattez les deux créatures qui se précipitent sur vous. Celles-ci comptent bien vous transformer en pâté campagnard, alors que Lara compte bien finir le niveau. Un différend qui se réglera au fusil à pompe, c'est encore ce qu'il y a de plus efficace. Poursuivez votre chemin et grimpez. Oh, le zouli Sphinx ! Descendez et trouvez le passage près de la paroi où, de plate-forme en plate-forme, vous pourrez grimper jusqu'à des munitions pour Magnum. Poursuivez la route jusqu'au levier qui actionne la première porte.

Faites gaffe au monstre ailé qui se précipitera sur vous sans prévenir. Aucun savoir-vivre. Redescendez. Engagez-vous (qu'ils disaient) par la porte récemment ouverte, et laissez-vous tomber en arrière sur la première pente, afin de vous accrocher en bas de celle-ci à la force de vos petits bras. Montez par le passage ainsi atteint. Descendez la pente et sautez dans l'eau : là, entre deux galipettes sous-marines, ramassez la clé d'or. Remontez, faites le tour et redescendez la pente de façon à sauter et à vous accrocher au pont qui vous fait face. Une fois le pont atteint, introduisez la clé dans la serrure, la porte dans votre dos s'ouvre. Cartonnez cet étrange centaure avant qu'il ne le fasse, et ramassez la première croix d'Ankh. Sauvegardez, vous l'avez bien mérité. Si, si.

En ressortant de cette pièce, la croix d'Ankh en poche, juste à droite, se trouve une série de pylônes. Grimpez en sautant sans riper et atteignez la sauvegarde près des mâchoires de fer qui s'ouvrent et se ferment. Continuez la route après un saut alerte, et abaissez le levier. Un autre démon ailé arrive, alors ne perdez pas de temps et filez vite devant le Sphinx. Une fois là, passez sur la droite et trouvez dans la roche le passage qui vous permettra de grimper jusqu'à la porte que vous venez d'ouvrir. Attention, n'essayez surtout pas de sauter par le passage qui se trouve derrière la tête du Sphinx (avec les soins). Il est impossible de réussir ce saut. Et puis mourir en faisant "aaaaahhhhhh! scroutch ! " ce n'est pas vraiment ce que l'on fait de mieux pour une jeune aristocrate britannique.

Donc, après avoir fait le grand tour, vous atteindrez cette porte. Dans la pièce derrière, bougez le bloc afin de grimper à l'étage. Vous tomberez alors sur une pièce à l'intérieur de laquelle se trouve la seconde Croix d'Ankh. Ah, au fait, il y aussi, un centaure qui vous en veut pour d'obscures raisons. Une fois les deux croix en poche, descendez entre les pattes du Sphinx et sautez dans l'eau après avoir poussé ce fameux cri que vous avez déjà entendu au moins dix fois. Passez entre les pieds de la statue de droite et abaissez le levier. Vous voilà aspiré vers une salle en altitude. Suivez le chemin et abattez le démon qui vole. "Le fusil à pompe est le meilleur ami de l'homme, après

Jeux Crack !

GUIDE DE JEU

Déjà petite, Lara Croft aimait l'aventure : plongeon en saut de l'ange dans la baignoire (trois mois d'hôpital), attaque surprise sur Jean-Marie, le Pitbull de son voisin (30 points de suture)...

...aventure spéléologique dans la fosse septique (lavage d'estomac), saut périlleux au-dessus de la voie de chemin de fer au moment du passage du Nord Express n° 911 (2 ans de béquilles). Lara ne s'ennuyait donc pas vraiment... Pourtant, ce n'est qu'après un crash d'avion en pleine montagne que la jeune Lara, héritière émérite de la noblesse anglaise, eut la révélation. Fini les baignoires, les Pitbulls, les souterrains douteux et les trains qui ne préviennent pas avant de passer ! L'Aventure avec un grand A, la recherche du Scion, une relique sacrée au pouvoir immense attendent Lara. Crocos, gorilles et loups de tous poils ont intérêt à se planquer, Lara débarque !

NIVEAU 1

CAVES

Secrets: 3

Après vous être essayé à la salle de gym pendant quelques minutes, vous êtes fin prêt à affronter l'aventure. Rien de bien compliqué dans ce niveau. Voici néanmoins les passages secrets. Premier : au début du niveau, au lieu de tourner à gauche, ne suivez pas les traces de pas des loups jusqu'au mur. Regardez bien autour de vous, en haut à gauche se trouve une ouverture à l'intérieur de laquelle il y a des soins. Deuxième : en suivant les traces de loups jusqu'au bout, vous tomberez sur deux chauves-souris. Tournez à gauche et poursuivez le passage jusqu'au bout. Regardez autour de vous, voilà encore des soins ! Troisième: Dans la pièce à la porte de pierre et au pictogramme indien se trouve un passage derrière les lianes. Ouvrez l'œil et récupérez les soins. Ce niveau sert bien plus d'introduction qu'autre chose... Acte suivant.

NIVEAU 2

LA CITÉ DE VILCABAMBA

Secrets: 3

Visiblement, Lara n'est pas pour la réintroduction des loups dans nos belles contrées... Après un carnage en règle, celle-ci se rend près de la piscine où un ours l'agresse. Le pôvre animal le regrettera assez vite, si vous êtes rapide. Songez à vous réfugier sous l'eau en cas de problème. Allez ensuite sur la façade nord où se trouve un levier qui ouvre la porte adjacente. Entrez. Sautez en face en vous agrippant. Vous voilà dans une salle tapissée de crânes. Laissez-vous tomber et courez pour sauter sur la plate-forme en face qui contient des soins. Laissez-vous redescendre et poussez le bloc mobile. Un jeu d'enfant pour Lara qui, déjà à 6 ans, pouvait pousser 2,5 tonnes d'une seule main. Au p'tit déj' en plus ! Au bout du passage, ramassez l'idole en or ainsi que la clé d'os. Grimpez sur le bloc et poursuivez votre route. Repérez les soins dans la zone sombre. Empruntez la porte qui s'ouvre avec la clé d'os. Attention, plusieurs loups vous attendent derrière. Devant le monument, empruntez le passage de gauche. Dans cette salle, il s'agit de sauter de plateforme en plate-forme. Une fois en haut, abaissez le levier. Il ouvre la porte de droite. L'histoire aimant se répéter, il va falloir prendre le passage de droite pour finalement ouvrir la porte centrale. Pas de difficulté ici.

Dans le passage central, évitez les balanciers et abaissez le levier. Plouf ! Ressortez de l'eau non pas dans la salle à l'eau, mais dans la suivante qui mène à un levier ouvrant la grille. Redescendez à la grille en plaçant l'idole d'or à sa place. Prenez le passage, fin de l'acte !

Passages secrets du niveau

Près de l'ours se trouve une espèce de minipiscine qui n'est pas sans rappeler à Lara sa baignoire. Et hop ! un p'tit plongeon. Sous l'eau, deux leviers. Le premier ouvre un passage qui mène à une salle où se trouvent les soins. Le second levier ouvre un passage dans la salle où l'on trouve quatre statues de dragons. Dans la pièce derrière cette porte, des soins et des munitions pour le Magnum. Enfin, on vous laisse la surprise, on ne va pas tout vous mâcher, il existe aussi dans ce niveau un passage secret contenant des munitions de Uzi... La salle ? Quelque chose me dit qu'on y accède après des mâchoires d'acier et que l'on y trouve un ours...

NIVEAU 3

LA VALLÉE PERDUE

Secrets: 5

Avant de vous lancer dans de vaines recherches, sachez qu'il faudra trouver, dans ce niveau, trois engrenages. Ceux-ci vous permettront d'actionner un mécanisme qui libérera le passage menant à la sortie. Suivez le sens du courant, et débouchez dans une vaste salle où vous attendent deux loups près d'un petit étang où se jette une cascade. Dans ce coin bucolique, trouvez le passage qui vous permettra d'arriver à la salle des raptors et du T-Rex. Une fois le dino mort, foncez au fond de cette vaste salle et abattez les deux autres raptors. Entrez dans le temple, plongez et ramassez le premier rouage. Ressortez et repérez l'entrée à droite dans la paroi. Grimpez, vous voilà sur le bord du pont suspendu. Faites trois pas en arrière en marchant, puis courez et sautez en vous agrippant. Vous voilà de l'autre côté, et un second rouage vous attend. Enfin, repérez la cascade au pied de laquelle se trouve de l'eau. Plongez et remontez de l'autre côté. Faites gaffe au raptor, et grimpez pour trouver le troisième et dernier rouage. Une fois les trois engrenages en poche, retournez à votre point de départ pour remonter le courant en sautant de berge en berge. Au bout du chemin se trouve une salle où il faudra mettre les trois engrenages. La seule difficulté consiste à réussir les sauts, ce qui demande un peu d'entraînement. Une fois le fusil à pompe pris, dans le passage souterrain, guettez toutes les sorties. Vous trouverez là un passage secret renfermant des munitions. Revenez maintenant dans la salle principale et empruntez le chemin qui se trouvait derrière la cascade. Fin de l'acte !



Les passages secrets

Près de l'une des chutes d'eau (salle du T-Rex), se trouvent des munitions pour le fusil à pompe. Au-dessus de l'une des chutes d'eau se trouve une petite chambre.
À l'intérieur, se trouvent des munitions de fusil et des munitions de Uzi.
L'astuce consiste maintenant, en faisant un bond faramineux, à grimper sur le toit du temple afin de ramasser des soins (large), des munitions de Magnum, de Uzi et de fusil. La totale ! Près de la machine où l'on pose les rouages, laissez-vous tomber en arrière en vous accrochant. Filez à gauche et laissez-vous tomber sur un rocher à fleur d'eau. O miracle, des soins (large) ! En nageant le long du tunnel, vous trouverez une pièce secrète contenant des munitions de fusil et des soins (small).

Comment vous débarrasser du T-Rex ?

Jurassic Park ne réussit pas à tout le monde, et lorsque Lara finit dans la gueule d'un T-Rex, cela fait «scratch», game over. Pour ne pas finir en purée britannique, prenez vos deux pistolets, tirez en continu et sautez dans un premier temps en arrière. Puis, lorsque la bête s'approche trop, sautez de côté afin d'éviter ses mâchoires. Prenez vos distances en courant, puis recommencez l'opération autant de fois que nécessaire. N'oubliez pas, il faut tirer en continu, Lara gardant ses deux guns pointés sur l'étrange animal.

Une autre solution consiste à trouver le paquet de croquettes géantes marquées «Giro Crico les croquettes de mon Dino» et de gaver ainsi le monstre en y ajoutant de la mort au rat que l'on trouve au niveau 2...

TOMB RAIDER

votre élan pour faire un long saut et vous accrocher de l'autre côté, vers la porte. Bon, avant que ça ne se gâte, sauvegardez, vous aurez au moins l'impression d'avoir fait quelque chose de votre journée. De là, courez et sautez sur le pilier. Tournez-vous à gauche pour sauter dans la partie sombre de la pente de la pyramide. Sautez instantanément sur la case sombre à droite. Ouf ! une sphère passe...

Courez et sautez au nord. Continuez à sauter vers le nord pour ensuite grimper dans le tunnel et prendre des munitions de Uzi et de Magnum. Revenez sur vos pas. Plongez et filez telle Arielle la petite Sirène vers le levier. Abaissez-le et faites vite maintenant. Il s'agit d'atteindre la porte qui vient de s'ouvrir. Celle-ci se refermera rapidement. Grimpez sur le bloc immergé, puis repérez sur le pan incliné les renfoncements. Sautez de l'un à l'autre de façon à atteindre le mur où se trouve la porte ouverte et où vous pourrez vous laisser glisser. Faire des sauts en prenant votre élan pourra vous permettre d'être plus rapide.

Une fois la porte franchie, vous voilà dans une zolie salle. Abaissez le levier et ressortez par la porte qui vient de s'ouvrir. Sautez de pilier en pilier pour, en fin de compte, trouver un levier qu'il faudra abaisser. Ça, c'est super original ! Revenez ensuite dans la salle qui, ô horreur, vient de s'emplir de lave. Traversez-la sans pour autant vous transformer en Landru's Girl. Évitez les pieux et allez jusqu'aux munitions. Ramassez-les et sautez en face. Poursuivez le chemin (aucune difficulté notable) et abaissez le levier qui ouvre la porte. Une fois là, baissez les leviers et soyez prêt (prête) à dégainer vos Uzi. Les leviers ouvrent les portes qui suivent et libèrent des monstres. Épaté, hein ? Dites-vous qu'il y a près de 70 monstres dans ce niveau. On comprend mieux pourquoi les munitions de Uzi traînent un peu partout.

Dans la salle suivante, il s'agit de bouger le bloc mobile de façon à arrêter la course de la boule qui bloque le passage. Entrez dans la pièce, bougez le bloc, ressortez et hop ! miracle des jeux vidéo, la boule tombe à nouveau. Tiens, tiens, voilà bien le seul non-sens de ce jeu. Enfin, si l'on excepte que Lara bouge des blocs de dix tonnes, fait des sauts périlleux en tirant... Une fois la sphère bloquée, le passage n'attend que vous. Dans la pièce suivante, dégagez les deux monstres. Puis placez-vous en face des bandes rouges de l'autre côté et laissez-vous glisser. Sautez sur ces bandes de façon à éviter les pieux. Ramassez les soins et les munitions et continuez le chemin. Vous voilà maintenant dans une grande salle.
Ramassez les munitions et abattez le drôle de zoziau.
Sautez sur la plate-forme à gauche de l'entrée puis, en prenant votre élan, et en dirigeant votre saut en l'air, rejoignez la petite plateforme à l'est. Tuez sans pitié, suivez le chemin et ramassez les munitions. En prenant votre élan, sautez sur le terre-plein central, là où se trouve une case beige avancée. De là, repérez le bloc rouge dans la lave et sautez dessus. Grimpez et foncez abaisser le levier.

Filez vers le bloc mobile, bougez-le afin de libérer le passage. Évitez les mâchoires d'acier et faites aussitôt feu sur les deux drôles qui vous canardent. C'est dans ces moments-là que l'on s'aperçoit qu'il n'y a vraiment pas beaucoup de soins dans ce niveau. Sautez-là où ceux-ci se trouvaient, et continuez le chemin. Sautez sur la plate-forme au-dessus du vide et continuez votre chemin. Sautez sur le pylône au coin et prenez le passage pour abaissez le levier. Il s'agit ensuite de sauter de pylône en pylône. Rien à signaler ici.

Juste après, plusieurs monstres vous attendent. À droite s'ouvre un passage secret, entrez vite avant qu'il ne se referme. O miracle, voilà des soins sur lesquels vous vous jetez sans aucune retenue. Dans ces moments-là, la civilisation est bien loin... Une fois passée la porte au bout du passage, celle-ci se referme. N'allez pas abaisser le levier, ça ne sert à rien. Contentez-vous de grimper juste après la porte. Levez donc la tête. Si jamais la tentation vous prend d'abaisser le levier, sachez que la lave au bout du tunnel va alors s'écouler sur vous, comme ça, histoire de... Donc, une fois en haut, poursuivez le passage. Au bout du nouveau passage, une rampe au bout de laquelle se trouve une mâchoire d'acier. Sur les côtés, partent des fléchettes. Avancez et sautez de côté juste avant les mâchoires. Une sphère dévale la pente et éclate les mâchoires. Remontez la pente et sauvegardez.

Bougez le bloc de gauche et filez vers les deux leviers. Il s'agit de deux pièges. Le plus simple reste celui de gauche, que l'on prendra donc. Abaissez le levier, et une fois sur la pente faites un saut périlleux arrière. Vous voilà sauf. Suivez le chemin et actionnez le levier qui ouvre la porte entre les deux trappes. Vous voilà dans une salle où trois monstres vous attendent. Essayez donc de les provoquer avant d'actionner le levier. Faites un carton. Une fois le ménage fait et la sauvegarde effectuée, descendez la pente, Uzi en main. Abattez les deux monstres et ne tirez surtout pas sur la créature bipède. Il s'agit de votre clone et celui-ci est invulnérable ou presque. Il faut ici grimper sur les blocs noirs et sauter afin d'actionner le levier qui ouvre la trappe. Ensuite, puisque la salle est symétrique, grimpez rapidement à l'opposé de façon à faire tomber votre clone dans la trappe que vous venez d'ouvrir.

En effet, votre clone agit tout comme vous, à l'envers, en parfaite symétrie. Une fois le clone mort, empruntez le passage. Au bout, vous attendent deux monstres coriaces.

Descendez le centaure à l'Uzi et l'autre crétin au fusil à pompe. Là, il s'agit d'ouvrir la porte et d'abaisser le pont puis de courir puisque les deux ne s'enclenchent que durant un temps limité. Commencez donc par la droite, abaissez le levier, courez jusqu'à l'opposé à gauche, abaissez le levier qui abaisse le pont et, sans vous arrêter, empruntez le pont pour entrer dans la pièce du Scion. À vous de le prendre, et... découvrez la suite de l'histoire tout seul, fin de l'acte !

NIVEAU 15 — LA GRANDE PYRAMIDE

Secrets : 3

Tout commence par un énorme monstre à abattre. Pas de panique. Prenez l'Uzi et tournez autour de la bête en tirant, sans riper, sinon c'est la fin. Ça sera long, mais simple et efficace. Ramassez les munitions et suivez le passage qui s'ouvre. Suivez le couloir, et une fois en bas de la pente, poussez le bloc. Faites le tour pour ensuite pousser ce même bloc de façon à pouvoir grimper. Pour passer les mâchoires de fer, fermez les yeux et courez... En fait, il ne faut surtout ne pas hésiter pour ne pas se laisser avoir par la dalle qui s'écroule juste avant.
Rien de bien compliqué ensuite. Bougez le bloc mobile de façon à pouvoir monter dessus, et actionnez le levier qui ouvrira la porte juste à côté.Il vous faudra faire de nombreux allers-retours afin de positionner correctement le bloc. Une fois en haut, suivez le passage. Là, une salle aux côtés en pente avec, au milieu, de la lave. Il faut ici sauter sur les parties sombres qui sont moins inclinées. Prenez votre temps, et prenez garde aux jets de lave qui peuvent blesser.

Une fois arrivé au fond de la salle, retournez-vous pour voir qu'un pont vient d'apparaître. Revenez sur vos pas et traversez pour trouver une salle secrète contenant des soins (large) et des munitions de Magnum et de fusil. Après avoir abaissé par deux fois le levier, revenez dans la salle avec la lave et sortez par le passage que vous n'avez pas encore emprunté. Sur la pente qui suit, des boules arrivent sur vous. Fiez-vous à votre oreille et faites des sauts de côté afin de les éviter. Poursuivez le chemin, vous arriverez sur une dalle instable, accrochez-vous.

Vous revoilà dans la salle du Scion. Faites devant les dalles instables et, au moment où le couperet se trouve dans sa position haute, le plus loin de vous, courez sans vous arrêter et tournez à droite pour éviter la boule. Vous voilà sauf ! Courez ensuite pour éviter la seconde sphère, tournez à droite, courez encore et sautez de façon à atterrir sur la plate-forme en face. La troisième boule s'arrête. Suivez le passage et sautez pour éviter les coulées de lave. Actionnez le levier. Une fois la porte ouverte, entrez et filez à gauche. Courez pour ne vous arrêter qu'une fois au bord du trou. Vous évitez ainsi la boule. Une fois au bord, près de la lave, sautez pour vous accrocher en face, la boule suivante vous passe au-dessus.

Dans la salle suivante, il s'agit d'éviter les flammes. Faites un saut en courant au-dessus de la première pour vous accrocher sur la plate-forme centrale. Là, faites deux pas et sautez au-dessus de la flamme. Reculez de façon à être



feu sur la relique. Tout va s'écrouler, c'est l'Apocalypse ! Sortez sur le pont et sautez à droite.

Repérez le trou dans la lave durcie. En bas, de la lave en fusion. Il suffit de vous laisser tomber sur la dalle solide en contrebas. Sachez que trois monstres vous attendent en haut. À moins que vous ne soyez un maniaque du ménage, ne perdez pas de temps à tous les tuer. Descendez directement ici. Une fois sur la plate-forme, prenez de l'élan et accrochez-vous à la brèche. Filez à droite, laissez-vous tomber et faites un saut périlleux arrière. Sur la pente qui suit, méfiez-vous de la roche qui va tomber. Songez à faire un saut de côté. Calculez ensuite votre coup de façon à éviter le pendule meurtri sans tomber dans les pointes. Marchez entre les pieux sans courir. Montez sur le promontoire et sautez sur les dalles instables pour aussi sauter en face par le passage. Une bonne synchro est nécessaire pour ne pas mourir. À l'est de votre position se trouvent des munitions d'Uzi et des soins (large).

Sautez vers la tâche orangée sur le mur et accrochez-vous. Vous voilà ensuite prêt de piliers inclinés.

Sautez de l'un à l'autre sans attendre, le dernier sur lequel se trouve une sauvegarde qui vous accueille sans problème. Ne perdez pas de temps, vous risquez de finir dans la lave. Accrochez-vous à la fissure, et filez à droite. Placez-vous proche de celle-ci et faites un saut en courant pour vous accrocher à la plate-forme finale. Dans la pièce suivante, placez-vous au bord et sautez pour vous accrocher à la dalle sous le couperet. Une fois le couperet en position haute, grimpez, courez et sautez afin d'atteindre le troisième passage secret qui contient soins et munitions de Uzi. Ensuite, retournez-vous et sautez à l'endroit où se trouvait la dalle. Vous voilà dans l'eau. Suivez le passage.

Prenez les munitions qui traînent et sauvegardez. Vous voilà face à votre ennemi final. Afin de l'abattre sans problème, courez au centre de la pièce et faites incessamment des sauts de manière à garder votre ennemi dans votre champ de vision. Tirez en continu à l'Uzi. Si vous n'arrêtez pas de sauter, elle ne vous touchera pas - ou presque. Un jeu d'enfant lorsqu'on a pigé le truc. Empruntez le passage à droite de l'entrée qui contient des munitions, histoire de... À gauche, des blocs noirs cachent un passage, sautez et suivez le chemin de pilier en pilier. Au bout, un passage en pente vers la sortie. Voilà c'est fini...

Solution proposée par Jean-François Morisse

Jeux Crack !

Tout crack publié, c'est 50 F gagnés. Bonk !! Toute soluce imprimée, c'est 300 F. Ding !! Marquez bien vos coordonnées sur la feuille du crack, Dzungg !! Encore mieux, envoyez si possible les cracks imprimés et pas manuscrits. Paf !! Joystick, Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, Chboing Chboing !!

Diablo



Version réseau uniquement.
Pour dupliquer un objet :
1. Sélectionnez un objet dans l'inventaire.
2. Fermez l'inventaire (c'est très important).
3. Posez l'objet par terre.
4. Ouvrez un town portal juste devant l'objet, de manière à ce que celui-ci soit caché par le town portal.
5. Placez-vous devant le town portal à la verticale.
6. Montez le curseur à la verticale du personnage, vers le town portal, jusqu'à ce que le curseur pointe l'objet.
7. Le curseur doit se trouver sur le town portal, mais il pointe l'objet qui est derrière. Cliquez.
8. Vous arrivez en ville, et ô miracle, l'objet se trouve dans l'inventaire et l'original est toujours en bas.

On peut tout dupliquer (même les élixirs et les objets uniques). Mais si on porte deux objets identiques, l'un d'entre eux peut disparaître quand on meurt.

Monster Truck Madness



Cheat codes pour la version complète ou démo pour Windows 95 : Vous aimez les méchants dinos qui mangent les autos ? Eh bien, tant mieux, parce qu'on peut même rouler avec ! Pendant la course, tapez TREX et observez le résultat. Pour avoir un oscilloscope, tapez DANCE, et pour obtenir le compteur de «frames», tapez FRAME (logique, non ?). À part ça, on peut aussi aller sur un terrain de football ! Quand vous serez dans le rallye des plaines, passez la marche arrière et roulez jusqu'à ce qu'apparaisse une route sur votre gauche? Prenez-là, c'est là ! Appuyez sur les touches «Ctrl» et «3» en même temps, et vous aurez une vue aérienne.

Frank

Astérix & Obélix



Je vous envoie les 8 premiers mots de passe pour Astérix et Obélix sur PC CD-Rom :

LA PRAIRIE :	Idéfix Falbala Panoramix Astérix
RUGBY :	Astérix Obélix Idéfix Panoramix
LE LAC :	Idéfix Abraracourcix Falbala Panoramix
LA BANQUE :	Falbala Abraracourcix Obélix Idéfix
CAMPAGNE :	Falbala Idéfix Abraracourcix Panoramix
LES JEUX :	Idéfix Falbala Panoramix Abraracourcix
LE NIL :	Astérix Obélix Idéfix Abraracourcix
LE PALAIS :	Falbala Astérix Idéfix Obélix

Julien H.

Starguner



Voici une astuce pour Starguner d'Apogee Software :
Lorsque vous possédez suffisamment d'argent pour vous payer la plus chère des armes, sélectionnez-la et appuyez sur BUY. Ensuite, cliquez sur l'endroit désiré pour l'arme (en haut ou en bas). Dès que vous avez sélectionné l'endroit désiré, appuyez sur UNDO et l'arme sera gratuite. Avec cet argent, il est recommandé de s'acheter une vie.
Si le dernier boss de la campagne «Scout» vous a encore une fois sauvagement ratatiné... avant de vous faire hara-kiri, essayez tout de même ceci. Placez-vous entre ciel et eau, et appuyez comme un forcené plusieurs fois sur la touche «7» (attention tout de même, ça coûte cher un clavier !), vous obtiendrez l'invincibilité. Appuyez alternativement et très vite sur les touches «U» et «I». Vous devrez alors appuyer sur une touche pour que le jeu continue image par image. N'oubliez pas de continuer à tirer sur... Attention !!! tout compte fait, voilà mon sabre...

William, Alx

Tomb Raider



Salut les gars, je viens vous proposer un truc cool pour Tomb Raider. Fini les morts à cause d'un manque de trousses de secours, le manque de munitions. Je suis là pour vous sauver, les gars ! Si vous voulez 255 Large Medipack, éditez une sauvegarde (savegame.X) au secteur 000000, recherchez l'offset 138 et inscrivez y FF FF.

Pour les trucs suivants, il vous faut posséder l'arme adéquate. Éditez une sauvegarde (savegame. X) pour :
- 21 845 munitions de shotgun : cherchez le secteur 000006, l'offset 392 et mettez-y : FF FF.
- 65 535 munitions de magnum : cherchez le secteur 000006, l'offset 138 et mettez-y : FF FF.
- 65 535 munitions d'uzi : cherchez le secteur 000004, l'offset 222 et mettez-y : FF FF.

Modifier les niveaux :
Si vous êtes bloqués ou impatients de découvrir d'autre stages, voici les modifications à exécuter dans le fichier TOMB.EXE de votre disque (avec un éditeur hexadécimal) :

Rerchercher :
- 6C 65 76 65 6C 31
- 6C 65 76 65 6C 36
- 6C 65 76 65 6C 33 61
- 6C 65 76 65 6C 33 62

Remplacer par :
- 6C 65 76 65 6C 35
- 6C 65 76 65 6C 36
- 6C 65 76 65 6C 37 61
- 6C 65 76 65 6C 37 62

Ainsi, vous commencerez par le stage 5 jusqu'au stage 7A puis vous repartirez à partir du stage 4.

Voir les films :
Si vous désirez voir les films en avant-première, voici comment faire: éditer encore le fichier TOMB.exe avec un éditeur hexadécimal :

Rechercher :
- 73 6E 6F 77 2E 72 70 6C 00 00 00 00
REMPLACER PAR:
pour LIFT: 6C 69 66 74 2E 72 70 6C 00 00 00 00
pour CANYON: 63 61 6E 79 6F 6E 2E 72 70 6C 00 00 00 00
pour PYRAMID: 70 79 72 61 6D 69 64 2E 72 70 6C 00 00 00 00
pour PRISON: 63 61 66 65 27 72 70 6C 00 00 00 00
pour LA FIN: 65 6E 64 2E 72 70 6C 00 00 00 00
le film apparaîtra à la place du film de présentation.

Attention : Penser à faire une sauvegarde de votre fichier TOMB.EXE original sur votre disque, avant d'effectuer les modifications. Si vous effectuez les modifications pour les vidéos, le premier stage ne sera plus accessible, il faudra donc remettre l'ancien fichier TOMB.EXE. Les sauvegardes que vous aurez effectuées après les modifications ne fonctionneront que si vous avez conservé le fichier TOMB.EXE modifié ; après, elles ne vous seront plus d'aucune utilité.

Kitti, Brice

Cogito



Pour choisir votre niveau sans utiliser les passwords, sauvegardez une partie au niveau que vous voulez, puis éditez la sauvegarde en hexadécimal. La première ligne contient deux fois la même valeur : remplacez ces valeurs par le numéro du niveau auquel vous voulez jouer en hexadécimal. C'est tout !

The Dark Lemming

Command & Conquer
Alerte Rouge



Vous avez besoin d'un bunker camouflé, mais pas de caserne ? Vous avez la possibilité de construire des tanks mammouths et avez besoin de l'argent et/ou de l'électricité que le centre technique s'accapare ? C'est simple : construisez puis revendez donc cette caserne ou ce centre de technologie ! En effet, quand une construction d'un certain bâtiment (mammouth dans l'usine par exemple) nécessite la construction préalable d'un autre bâtiment (centre technique soviet dans cet exemple), vous pouvez construire cet autre bâtiment et le revendre par la suite ; l'option de construction restera dans votre menu. Voilà des gains de place, d'électricité et d'argent avantageux en réseau ! Notez que les options de construction relatives aux bâtiments revendus (infanterie dans le cas d'une caserne) disparaissent évidemment. Notez aussi qu'il serait suicidaire, en réseau, de revendre le centre technique allié (perte du satellite GPS), car il ne vous sert pas qu'à construire le silo à missiles (marche au moins jusqu'à la version 1.06).

Quand vous avez besoin d'une autre moissonneuse, achetez directement une raffinerie, une moissonneuse sera donnée avec celle-ci. Vous n'avez qu'à revendre la raffinerie. Vous garderez la nouvelle moissonneuse et ça ne vous aura coûté qu'environ 500 crédits au lieu de 1 100 si vous aviez construit votre moissonneuse normalement.

Ranx the FireHawk, Nicolas D.

Mechwarrior 2
Mercenaries



Voici quelques codes non publiés pour la version anglaise :
Pour les activer, appuyez sur «Ctrl-Alt-Shift» tout en tapant les codes en question :

SUPERFUNKICALIFRAGISEXY	Invulnérabilité
BUBBLEBOY	Affichage à base de sphères des Mechs
FLASHYFLASHY	Auto-groupement des armes activé

REDJACKANDTIKRULES — Détruit le Mech ciblé

Attendez, j'ai pas encore fini ! Si vous voulez disposer de la vision Rayons X (ENHANCED IMAGE dans le précédent Mechwarrior 2), bien meilleure que la visualisation infrarouge par mauvaise visibilité, il faut modifier avec un éditeur de textes ASCII le fichier GAMEKEY.MAP et y ajouter la ligne ENHANCED_VISION W (par exemple, à côté de la commande de visualisation infrarouge) pour pouvoir ensuite utiliser cette fonction, par l'intermédiaire de la touche «W». Les lasers n'apparaissent pas quand on tire, mais autrement cette fonction est des plus utiles. Enfin, un petit truc sympa pour finir : si vous voulez voir la photo de l'équipe de programmation du jeu, allez dans le mode gestion économique de groupe de mercenaires, passez de votre bureau dans le «Mech Bay», puis cliquez avec la souris sur le 2e projecteur au plafond, sur le côté droit de l'image... Zouiinnng ! À part ça, essayez de vous procurer le patch de mise à jour 1.05 du jeu (sur Internet, etc.) : il élimine pas mal de bugs. Et maintenant, la maxime du jour : «Un bon mercenaire est un mercenaire vivant... et riche !».

Adam Kerensky

Tomb Raider — PC CD-Rom

Une fois le jeu terminé, recommencez une nouvelle partie, et là, ô surprise, vous aurez toutes les armes à l'infini. Voici où se trouvent les armes :
Pour le fusil à pompe : niveau 3 «La Vallée Perdue»
Après avoir mis les trois engrenages, sautez dans l'eau, puis un peu plus loin il y aura sur votre gauche un petit mur à escalader. Face à vous, il y aura deux passages, prenez celui de droite et là par terre, il y aura le fusil à pompe.
Pour les magnums : niveau 6 «Le Colisée»
Dans la salle des pylônes, mettez-vous sous le plus grand pylône. Une porte s'ouvre en haut : pour y aller, il suffit de faire un saut en avant, un saut vers la droite, un saut en arrière, un saut vers la gauche et enfin un saut en avant, puis courez, ils seront devant vous.
Pour les uzis : niveau 12 «Le Sanctuaire de Scion»
Allez sur la tête du sphinx, montez sur son oreille gauche. Mettez-vous dos contre le bloc des deux clefs, puis courez. Il y aura une descente, et faites une très grand saut, vous devriez tomber sur une plate-forme invisible (il faut essayer plusieurs fois).

Julien

Dragon Lore 2 — PC CD-Rom

Amis magouilleurs, voici quelques petits patchs pour Dragon Lore 2 :
Dans le répertoire DLORE2\GAME\ sélectionnez le fichier DLORE_XX-SAV (où XX est le numéro d'ordre de la sauvegarde) :

Offset (en hexadécimal) :
Les premiers octets contiennent le nom donné à la sauvegarde.
0258 : FA = 250 points de vie en cours
025C : FA = 250 points de force en cours
0260 : 64 = 100 points de magie en cours
0264 : FA = 250 points de vie potentielle
0268 : FA = 250 points de force potentielle
026C : 64 = 100 points de magie potentielle
0270 : FF = 255 pièces
0270 + 0271 : 0101 = 257 pièces
0270 + 0271 : 0201 = 258 pièces ....
0270 + 0271 : E703 = 999 pièces (maximum)

Noah de Coco

Witchaven 2 — PC CD-Rom

Cheat codes pour la version commerciale. Faites «effacer», tapez le code désiré et ensuite martelez la touche «return».

- MARKETING :	God mode
- WEAPONS :	Armes
- HEALTH :	Santé, potion
- ARMOR :	Armure
- KEYS :	Clés
- SPELLS :	Sorts
- LEVEL(a)(b) :	Avec a pour l'épisode et b pour le niveau

Jean-Christophe

Master of Orion — PC

Gardez la touche Alt enfoncée, et tapez :
GALAXY : Permet de voir l'intégralité de la galaxie rapidement.
MOOLA : Donne 100 bc, si vous êtes sur l'écran de planète.

Damien

Marathon Infinity — MAC

Voici les patches des armes (y compris la nouvelle !!!), de l'énergie et de l'oxygène pour la démo du soft, en attendant que la version complète arrive dans notre beau pays. Avant tout, il faut chercher, en ASCII, le mot «plyr» (sans les guillemets) puis ajouter à l'adresse décimale de ce mot les valeurs suivantes, afin d'obtenir les adresses de chaque élément dans la sauvegarde :

Health	76
Oxygen	78
44 Magnum Mega Class	110
Zeus Class Fusion Pistol	114
MA-75 Assault Rifle Clips	118
MA-75 Assault Rifle Grenades	120
SPNKR-X-17 SSM Launcher	124
Alien Weapon	134
TOZT-7 Napalm Unit	138
WAST-M Shotgun	152
KKV-7 10MM Fléchette SMG	176

Ensuite, il faut remplacer les valeurs qui se trouvent à ces adresses par 7F FF pour avoir le maximum. Pour les armes, que l'on peut et que l'on veut avoir deux fois, il faut remplacer le 01 situé avant l'adresse du Magnum et/ou du Shotgun par 02.

The Dark Lemming

Heroes of Might & Magic 2 — PC CD-Rom

Voici une petite astuce pour l'excellent Heroes of Might and Magic II :
Lorsque vous possédez le sort Haunt, jetez-le sur toutes vos mines. Ensuite, il suffit de rentrer à nouveau dans vos mines avec un héros accompagné de monstres de force équivalente à celle d'un ogre. Réitérez l'opération autant de fois que vous le désirez. Votre héros augmentera de niveau sans grande difficulté !

Xavier

SimCity 2000 — PC CD-Rom

Voici des cracks pour la première version de SimCity 2000, qui fonctionnent sur tous les supports (Mac/DOS/Win 3.1/95).

La gomme magique :
Une commande non signalée est présente dans la barre d'outils «Arbres» et vous permet d'effacer des bâtiments et leurs effets, mais pas leur population.
Voici comment faire :
1. Sélectionnez la barre d'outils «Arbres»
2. Commencez à peindre quelques arbres.
3. Tout en continuant à peindre vos arbres, appuyez sur «Shift».
4. Effacez ce que vous voulez.
Si vous effacez une Arcology, sa population restera, mais l'Arcology disparaîtra ainsi que son crime et sa pollution. Si vous effacez la moitié d'une centrale, ça divisera sa pollution en deux mais aussi son rendement.

La pompe à eau fantôme :
Cékoidon ? Une pompe à eau fantôme est une pompe qui fournit assez d'eau pour la ville entière. Si vous regardez dans «Graph Window», vous devriez voir votre niveau d'eau à 100 % tout le temps. Pour l'obtenir, placez une pompe :
1. Au centre de la map, et qui n'est proche d'aucun bâtiment sur une surface de 3x3.
2. Qui n'est connectée à aucune canalisation.
3. Connectée au réseau électrique.

Nicolas

Virtuacop — PC CD-Rom

Astuces pour la version démo :
Au tout début du stage 1, tirez sur la porte plusieurs fois pour obtenir une mitraillette, lorsqu'elle sera ouverte. Tirez aussi sur tous les bidons et toutes les boîtes en bois : on peut y trouver diverses armes.

Damien B.

Eradicator — PC CD-Rom

Quelques codes pour la version démo, à taper pendant une partie :

FUSHIPI	Active ou désactive l'invincibilité.
GUNS	Donne toutes les armes et leurs munitions.
BLOODLUST	Augmente la puissance de feu.
TUNNEL	Active ou désactive le fait de pouvoir traverser les murs.
XMAS	Donne tous les objets.

Ledoux

Privateer 2, The Darkening — PC CD-Rom

Et voilà une zoulie bidouille pour avoir plein de brouzoufs dans ce fantastique jeu qu'est Privateer 2 (un peu facile, toutefois). Alors c'est simple : dans un éditeur hexadécimal (comme d'habitude), vous ouvrez le fichier de votre sauvegarde. Ce sont des fichiers de type GAMEXX.IFF (XX est à remplacer par le numéro de sauvegarde, par exemple 00 (zéro-zéro), si vous voulez éditer la sauvegarde que vous avez faite dans le premier slot prévu à cet effet. Bon, voilà, vous avez votre fichier sous les yeux ? Allez aux offsets 142, 143 et 144 (hex) ou 322, 323 et 324 (dec), puis remplacez les valeurs de ces offsets par FF FF FF. Exemple, si vous avez 155 crédits, vous devriez obtenir à l'offset 142 la valeur 9B, et 00 00 aux offsets 143 et 144. Si vous mettez FF FF FF partout où je l'ai indiqué, vous obtiendrez 16 777 215 crédits. Cool, non ? Si vous travaillez à partir de Windows 95, n'oubliez pas la commande LOCK X pour enregistrer vos modifs sans plantages. N'oubliez pas non plus de faire des sauvegardes de sécurité des fichiers modifiés ! Maintenant, retournez dans le jeu, allez dans la cabine du REC, regardez votre compte en banque, et payez-vous un Danrik armé jusqu'aux dents (ou autre chose, mais le Danrik est le vaisseau le plus cher... donc le meilleur !). Et bonne chance pour la suite des opérations, qui sera déjà moins problématique avec tant d'argent en poche !!!

Spiffire

Skynet — PC CD-Rom

Codes pour Skynet version anglaise.
Commencez par appuyer sur «Alt» et «\» (antislash) en même temps pour entrer l'un des codes qui vous plaira :

- GARBLE	embrouille bascule cheat codes
- SUPERUZI	comme son nom l'indique
- ICANTSEE	fait apparaître le «viewscreen»
- WHOAMI	montre votre nom
- COUNTERS	montre les coordonnées du personnage
- VERSION	version du jeu
- HELLO	message «hello»

Notez que certains codes de Terminator Future Shock semblent fonctionner avec Skynet ; malheureusement, je n'ai pas encore pu tous les tester, alors si vous les connaissez...

Sarah Connors

Dragon Lore 2



Le Cœur de l'Homme Dragon. Bizarre, vous avez dit bizarre, comme c'est bizarre, car si toi taper «ORCA» sur ton clavier durant le jeu, toi voir des trucs bizarres et toi te retrouver devant deux paires et demie de dés en train de jouer avec un chevalier et un écuyer. Et si toi vouloir quitter, toi voir encore trucs bizarres marqués dans le crédit du CD. Voilà, j'ai terminé.

À Draconia, se trouve le temple du grand Draconique. À chaque passage du jour à la nuit, on doit changer de CD. Dans le temple se trouve un prêtre qui se nomme Mr Rubis, non, non, il ne vous donnera pas de rubis, mais pourra s'en acheter avec votre argent. Car si vous lui donnez 5 draks, il vous offrira sa bénédiction et par la même occasion augmentera la limite de votre santé et de votre force. Renouvelez l'opération autant de fois que votre réserve d'argent vous le permet, et ceci jusqu'à la limite que le jeu vous imposera (250 en Vie et 250 en Force). Pas plus, eh non !

Eric B. Le chrétien délateur

Conquest Of The New World



L'un des défauts majeurs de CONW est le fait qu'il soit limité en nombre de tours. Mais heureusement pour vous - petits veinards ! - voici un patch (pour la démo, en attendant la version complète) permettant de remettre le nombre de tours au début, de manière à faire durer les parties autant qu'on le souhaite. Pour cela, ouvrez le dossier ConquestGames (il se peut qu'il soit caché par un autre), puis éditez tous les fichiers «.TE2» en hexadécimal. Regardez les noms en ASCII situés au début de la sauvegarde. Une fois que vous avez choisi sur quelle sauvegarde vous voulez tricher, allez à l'adresse 59 en décimal et remplacez la valeur qui s'y trouve par 01. Une astuce pour reconnaître vos sauvegardes sans avoir à les éditer est de noter l'heure, au moment de l'enregistrement. Ainsi, il suffira de demander des informations sur les fichiers pour connaître leur date de création et savoir de quelles sauvegardes il s'agit. Attention, quand vous jouerez à la sauvegarde bidouillée pour la première fois, l'ordinateur ne prendra pas en compte toutes les actions du premier tour.

The Dark Lemming

Hellbender



Les cheat codes suivants sont pour la version complète originale de Hellbender :

- STEROID	Invincibilité
- IMPUMPD	Donne toutes les armes
- URDEAD#	Donne l'arme numÉro # (nombre à un seul chiffre)
- TOTLPWR	Énergie à fond
- MAXMEUP	Résistance coque à fond
- AUNTEM#	Aller à la planète #(nombre de 1 à 8)
- IMSTUCK	Finit la mission et passe à la suivante
- FRAMEIT	Indique le nombre de frames/seconde

Pour avoir un nouveau vaisseau en mode multijoueur : Dans l'écran de sélection, cliquez deux fois sur le vaisseau 7 puis une fois sur le vaisseau 2 ainsi que sur le vaisseau 3.

Red Storm

Fury 3



Trucs pour la version complète sous Windows 3.1 ou Windows 95. As-tu tout exploré sur les immenses Planètes de Fury 3 ? Peut-être ben que non, mon gars ! Aussi, je te donne les numéros des secteurs (les coordonnées sont affichées à l'écran) qui vont te permettre d'accéder à tous les tunnels, dont certains sont bien planqués. Pour chaque mission, les secteurs varient de 1 à 255. Certains tunnels sont accessibles par l'entrée et par la sortie, et d'autres ont la sortie protégée. Quelques-uns sont en plusieurs tronçons pour le même tunnel ; attention, dans les grottes intermédiaires, il faut chercher la suite du tunnel et ne pas revenir vers l'entrée. E = Entrée ; S = Sortie.

Planète 1 TERRAN

Mission 1 (E = 42 S = 46) (E = 41 S = 46)
Mission 2 (E = 151 S = 133) (E = 72 S = 183) (E = 121 S = 146)
Mission 3 (E = 94 S = 160) (E = 139 S = 100)

Planète 2 L24-D

Mission 1 (E = 8,5 S = 51)
Mission 2 (E = 211 S = 212) (E = 202 S = 197)
Mission 3 (E = 104 S = 58)

Planète 3 ARES

Mission 1 (non)
Mission 2 (E = 244 S = 226) (E = 242 S = 226)
Mission 3 (E = 122 S = 145)

Planète 4 NEW KROY

Mission 1 (E = 86 S = 87) (E = 152 S = 87)
Mission 2 (non)
Mission 3 (E = 187 S = 187)

Planète 5 SEBEK

Mission 1 (E = 173 S = 149) (E = 157 S = 223)
Mission 2 (E = 138 S = 108) (E = 142 S = 84)
Mission 3 (E = 122 S = 77) (E = 19 S = 111)

Planète 6 VESTRA

Mission 1 (E = 100 S = 101) (E = 34 S = 40)
Mission 2 (E = 44 S = 80) (E = 55 S = 97) (E = 55 S = 58)
Mission 3 (E = 133 S = 130) (E = 98 S = 111) (E = 102 S = 118)

Planète 7 TIAMAT

Mission 1 (E = 11 S = 39) (E = 12 S = 67)
Mission 2 (E = 63 S = 73)
Mission 3 (E = 193 S = fin niveau)

Planète 8 FURY

Mission 1 (non)
Mission 2 (E = 123 S = 156) (E = 151 S = 81) (E = 76 S = 128)
Mission 3 (E = 53 S = 43) (E = 46 S = 43) (E = 34 S = 47) (E = 156 S = 52)

Maintenant, prends tes joysticks (manette et magazine) et redécouvre toutes les finesses de ce jeu.

André

FIFA 96



Avis à tous les footballeurs de FIFA 96 : si vous voulez gagner la Ligue, il suffit, quand vous commencez un match, de marquer une dizaine de buts contre votre camp. Appuyez alors sur «escape» pour sélectionner le menu «commande». Ensuite, inversez les commandes et prenez l'autre équipe. Vous revenez ensuite au jeu, et votre nouvelle équipe aura le score adverse. Et ainsi de suite jusqu'à la victoire finale. You are the champion.

Gaulois

Screamer 2



Sur l'écran des options, tapez l'un des codes suivants :
MRTRK - Permet d'accéder à tous les circuits
TACAR - Voiture Condor
TBCAR - Voiture Angels
TCCAR - Voiture Wasp
TDCAR - Voiture Zeus
TACARTBCARTCCARTDCAR - Toutes les voitures.

Francis

Donald In Cold Shadow



Voici quelques codes vous permettant d'accéder à quelques niveaux d'un jeu pas aussi facile qu'il en a l'air : j'ai nommé Donald In Cold Shadow. Dans la rubrique Password, écrivez un des mots suivants, classés par ordre croissant :
- ININJA
- MUDPIE
- HTFOOT
- ZEFROG
- ARRGGH
- DKMPOZ

Greg

Rayman



Quand il ne vous reste plus que trois «continues» et que vous vous trouvez en présence du réveil, laissez Rayman aller au milieu de l'écran, puis actionnez le réveil. Ensuite, tapez rapidement la manipulation suivante : haut, bas, droite, gauche. Et voilà que vous avez vos «continues» à fond (10 «continues»). Cela marche plusieurs fois, et aussi avec les «pads».

Raphaël

Destruction Derby 2



Voici une petite astuce sympa pour Destruction Derby 2 sur PC CD-Rom, cent fois meilleur que son petit frère : à l'écran où l'on vous demande d'entrer votre nom, en mode Championship, entrez : MACSrPOO en respectant bien les majuscules et les minuscules. À présent, retournez à l'écran principal et commencez une course en mode Practice. O miracle, vous aurez désormais accès à tous les circuits du jeu. Autre petit truc : si vous voulez voir les «crédits» du jeu, tapez simplement CREDITZ! Bonne route à tous.

Super B

EURO DEAL

LA SECURITE DE VOS COMMANDES
ENVOI UNIQUEMENT EN CONTRE REMBOURSEMENT
LIVRAISON 24/48 H

JEUX PC - CD ROM Version française

ABSOLUTE ZERO	269 F
ABUSE	269 F
ADIDAS POWER SOCCER	339 F
AFTERLIFE	329 F
AFTERSHOCK	199 F
AH 64 LONGBOW	329 F
ALBION	329 F
ALIEN TRILOGY	285 F
AMOK	299 F
AREA 51	329 F
ARCHIMEDIAN DYNASTY	259 F
ASCENDANCY	319 F
ASSAULT RIGGS	279 F
ASSAULT RIGS 97	299 F
ATF	319 F
BAD MOJO	299 F
BAKU BAKU	239 F
1944 LA BATAILLE DES ARDENNES	319 F
BEDLAM	269 F
BLAM ! MACHINEHEAD	319 F
CAESAR 2	285 F
CHRONICLE OF THE SWORD	309 F
CHRONOMASTER	259 F
CIVIL WAR	299 F
CIVILISATION NETWORK	285 F
CLANDESTINY	269 F
CLUEDO	299 F
COLONIZATION	315 F
COMANCHE 3	299 F
COMMAND & CONQUER	299 F
COMMAND & CONQUER COVERT OPERATION	119 F
COMMAND & CONQUER RED ALERT	329 F
CONQUEROR	279 F
CONQUEST EARTH	329 F
CRUSADER	319 F
CYBERIA 2	309 F
CYBERMAGE	299 F
D	269 F
DAGERFALL	329 F
DAYTONA USA	319 F
DEADLINE	309 F
DEATH RALLY	139 F
DESCENT 2	309 F
DESTRUCTION DERBY 2	339 F
DIABLO	329 F
DIE HARD TRILOGY	289 F
DISCWORLD 2	329 F
DOWN IN THE DUMPS	289 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
DUKE NUKEM PLUTONIUM	179 F
DUNGEON KEEPER	319 F
EARTHSIEGE 2	279 F
EARTHWORM JIM 1+2	269 F
EF 2000	295 F
ESPN EXTREME SPORTS	249 F
ESTATICA 2	329 F
EURO 96	285 F
EXHUMED	299 F
F22 LIGHTNING	299 F
FABLE	329 F
FADE TO BLACK	289 F
FANTASY GENERAL	299 F
FAST ATTACK	249 F
FIFA 96	295 F
FIFA 97	299 F
FLIGHT UNLIMITED	269 F
FINAL DOOM	289 F
FORMULA ONE	329 F
FRAGILE ALLEGIANCE	259 F
FSFX	249 F
GABRIEL KNIGHT 2	329 F
GENDER WARS	269 F
GENE MACHINE	299 F
GENE WAR	349 F
GP MANAGER	299 F
GRID RUN	289 F
HARDLINE	309 F
HARVESTER	329 F
HERETIC SHADOWS OF SERPENT	269 F
HEXEN: DEATHKINGS...	169 F
HULK 2	279 F
I HAVE NO MOUTH	319 F
IRON & BLOOD	299 F
KICK OFF 96	279 F
KKND	299 F
KRAZY IVAN	329 F
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	329 F
LANDS OF LORD 2	299 F
L'ENTRAINEUR 97	129 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	329 F
LES GUIGNOLS DE L'INFO 2	349 F
LIGHTHOUSE	309 F
LINKS PELICAN HILL	179 F
MAGIC	329 F
MAGIC THE GATHERING	299 F
MANIC KART	155 F

M.A.X.	289 F
MDK	299 F
MEGARACE 2	309 F
MECHWARRIORS 2	329 F
MONOPOLY	259 F
MONSTERTRUCKS	289 F
MORTAL KOMBAT COMBO	309 F
MOTORACERMYST	299 F
NASCAR 2	329 F
NBA HANG TIME	299 F
NBA LIVE 96	299 F
NBA LIVE 97	299 F
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	289 F
NHL 97	319 F
NHL HOCKEY 96	289 F
NORMALITY	309 F
OPEN ICE	299 F
OTHELLO	269 F
PANDORA DIRECTIVE	199 F
PANZER GENERAL 2	329 F
PAWS	305 F
PGA EUROPEAN TOUR	229 F
PGA TOUR GOLF 96	299 F
PGA TOUR GOLF 97	299 F
PHANTASMAGORIA	289 F
PHANTASMAGORIA 2	319 F
POLICE QUEST SWAT	299 F
POWERCHESS	299 F
POWER F1	299 F
PRIVATEER 2 : THE DARKENING	269 F
PRO PINBALL: THE WEB	299 F
PUTTY SQUAD	265 F
QUAKE	299 F
RAMA	299 F
RAYMAN	299 F
REALMS OF THE HAUNTINGS	255 F
RIOT	339 F
RISE&RULES OF ANCIENT EMPIRE	259 F
RISK	299 F
ROBOTRON X	299 F
SCORCHER	299 F
SCREAMER 2	299 F
SETTLERS 2	249 F
SHERLOCK HOLMES	309 F
SHOCKWAVE ASSAULT (WIN 95)	309 F
SILENT THUNDER (WIN 95)	289 F
SIM CITY 2000 COLLECTION	279 F
SIM COPTER	329 F
SIM GOLF	299 F
SIM ISLE	269 F
SIM MUSIC	329 F
SIM PARK	269 F
SLAMSCAPE	269 F
SPEED HASTE	239 F
SPEED RAGE	209 F
SPYCRAFT	269 F
STARFIGHTER 3000	289 F
STEEL PANTHER 2	269 F
STORM	309 F
SWIV	299 F
SYNDICATE WARS	269 F
TERMINATOR FUTURE SHOCK	339 F
TERRANOVA	279 F
THE GENE MACHINE	289 F
THE LAST BLITZKRIEG	299 F
THEME HOSPITAL	339 F
THE SIMPSONS	299 F
THIS MEANS WAR	299 F
THUNDERHAWK 2	289 F
TIME COMMANDO	265 F
TOMB RAIDER	299 F
TORRIN'S PASSAGE	299 F
TOTAL MANIA	289 F
TOUCHE COULE	319 F
TRIVIAL PURSUIT	299 F
TUNNEL B1	259 F
URBAN RUNNER	299 F
USNF 97	309 F
VAMPIRE	299 F
VIKING CONQUEST	299 F
VIRTUA COP	349 F
VIRTUA FIGHTER	319 F
VIRTUAL KART	279 F
VODOO LOUNGE	249 F
WARCRAFT 2	239 F
WARCRAFT 2 SCENARY DISC VF	309 F
WESTWOOD ANTHOLOGY	159 F
WING COMMANDER IV	309 F
WIPE OUT 2097	349 F
WIZARDRY NEMESIS	329 F
WORLD RALLY FEVER	299 F
WRECKING CREW	159 F
YAHTZEE	299 F
Z	199 F
ZORC NEMESIS	269 F
	329 F

CD ROM petits prix

ALIEN CARNAGE	79 F
BENEATH STEEL SKY	99 F
BLACKSTONE PLANET STRIKE	79 F
CANNON FODDER	99 F
CIVILISATION 1	149 F
CONGO	99 F
CREATURE SHOCK	99 F
DEADELUS ENCOUNTER	99 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DISCWORLD	99 F
DUNE 1 ET 2	99 F
ESTATICA	99 F
F1 GRAND PRIX 1	139 F
F15 STRIKE EAGLE 2	79 F
F19 STEALTH FIGHTER	79 F
HAND OF FATE	99 F
HOCUS POCUS	79 F
INDYCAR RACING	79 F
JOURNEYMAN PROJECT KING	79 F
KYRANDIA 3	99 F
LANDS OF LORE	99 F
LINKS GOLF	79 F
LOST EDEN	99 F
M1 TANK PLATOON	79 F
MANCHESTER UNITED	79 F
MASTER OF MAGIC	139 F
NASCAR	79 F
OVERLORD	99 F
PIRATES	79 F
PLAYER MANAGER 2	99 F
QUEST V	79 F
SABRE TEAM	79 F
SCREAMER	99 F
SHELLSHOCK	99 F
STARTRECK	99 F
STAR TRECK 25TH	79 F
STREETFIGHTER 2	99 F
THE 7TH GUEST	99 F
TILT	99 F
TURBO	79 F
WITCHAVEN 2	99 F

POUR COMMANDER

PAR TELEPHONE
03 29 51 68 74

PAR COURIER
EURO DEAL
46, Avenue du Général de Gaulle
88110 RAON-L'ETAPE

Prix valables 1 mois sauf erreur d'impression

Bon de commande à expédier à EURO DEAL
46, avenue du Géneral de Gaulle 88110 RAON-L'ETAPE (SANS REGLEMENT)

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville ....

Tél :(Mention Obligatoire) .... Pays : ....

Références	Prix
CONTRE REMBOURSEMENT CHEQUES OU ESPECES **Port :**	**49 F**
Total :	

Jeux Crack!

REPONSE MICRO

Pour vous, l'intérieur d'une tour est une jungle de câbles inextricable ? Les notices techniques semblent avoir été rédigées en hébreu par des ingénieurs chinois ? Vous désirez en savoir plus sur ce qui ce trame sous le capot de votre engin ? Envoyez vos questions à : Joystick, Réponse Micro, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

METTRE UN PENTIUM PRO SUR UN SUPPORT PENTIUM ?

Mettre un Pentium Pro à la place d'un Pentium normal est impossible, car ces deux processeurs ne sont pas compatibles au niveau du brochage. De plus, les architectures à base de Pentium sont conçues pour utiliser un cache mémoire de second niveau (L2) EXTERNE, alors que le Pentium Pro dispose d'office d'un cache mémoire second niveau INTERNE de 256 ou 512 Ko (intégré dans le boîtier de la puce).

J'AI UNE CARTE-MÈRE DPMS. C'EST QUOI ?

Le DPMS (Display Power Management System) est une norme s'appliquant aux moniteurs vidéo destinée à économiser de l'énergie et à prolonger la durée de vie du moniteur. C'est une bien meilleure méthode que les "économiseurs d'écran", qui affichent soit un écran vide, soit des images en animation permanente, pendant les phases d'inactivité prolongées de l'ordinateur. Le but de ce type de manipulations étant de protéger contre les "brûlures" la couche de phosphore luminescente du tube image. En effet, l'affichage de la même image statique pendant de longues périodes peut finir par dégrader et marquer la couche des luminophores. Résultat, on se trouve alors avec une espèce d'image fantôme indélébile. Rassurez-vous : pour en arriver là, il faut laisser allumé moniteur et ordinateur un certain nombre de jours d'affilée ! Puisque, au bout d'un temps d'inactivité déterminé (réglable généralement dans le SETUP du PC) du clavier ou tout autre périphérique d'entrée, la carte-mère indiquera à la carte vidéo de couper le signal vidéo. Ce qui indique en retour au moniteur, de se mettre en veille (seuls les moniteurs récents, de moins de deux ou trois ans disposent de ces fonctions "green" d'économie d'énergie). Le redémarrage du moniteur et, souvent, du disque dur et du processeur en veille, n'intervenant que sur détection d'activité sur un port d'entrée (souris, clavier, modem, etc.). Notez qu'il vaut mieux régler une durée d'inactivité assez importante pour déclencher l'"extinction des feux". En effet, même si l'ordinateur n'a pas à rebooter ou relancer le programme en cours, la remise en route du moniteur et du disque dur peut prendre plusieurs dizaines de secondes. Ce peut être exaspérant si l'opération est fréquente.

LES PENTIUM PRO SONT-ILS DES 64 BITS ?

Eh non. Comme tous les processeurs Intel depuis les 386, le P. Pro est bel et bien un 32 bits. En effet, tout comme le Pentium classique, il dispose d'un bus de données externe 64 bits, mais, en interne, les données sont traitées sur 32 bits (en fait, c'est un 64/32 bits). L'arrivée des "vrais" processeurs Intel 64 bits est prévue avec le prochain Klamath, qui devrait être disponible en 98.

ET DU CÔTÉ DES CARTES GRAPHIQUES 3D, QUE VOYONS-NOUS ?

1) Windows 95 supporte une grande majorité d'entre elles au travers de Direct X, Direct 3D. Tout logiciel écrit pour Windows 95 profitera donc un minimum de l'amélioration des performances due a une carte 3D.
2) Les cartes graphiques 3D ne sont pas fondamentalement nouvelles (les Matrox Millenium 3D Blaster sont disponibles depuis un moment). La phase de petite enfance est terminée : les produits commencent à être au point et les prix baissent.
3) Les cartes accélératrices 3D se contentent des configurations Pentium actuelles et tireront d'autant mieux leur épingle du jeu que la puissance du processeur central grandira.
4) Les performances que peut offrir une bonne carte graphique 3D sont sans commune mesure avec ce que permet le MMX, qui, ne l'oublions pas, a d'abord été conçu pour améliorer les performance des machines bas de gamme à un coût minimal.
5) Le but d'un coprocesseur graphique est de décharger le processeur central des tâches gourmandes en temps machine (comme, par exemple, la gestion de graphismes 3D). À cet égard, les performances d'une carte accélératrice 3D seront supérieures à celles du MMX où, certes le processeur central aura un jeu d'instructions efficace et spécialisé, mais devra quand même tout faire seul. De toute manière, rien n'empêche d'utiliser une bonne carte graphique 3D sur une machine dotée d'un Pentium MMX.

AJOUTER DES CONNECTEURS PCI ET ISA SUR UNE CARTE-MÈRE

En ce qui concerne l'ajout de connecteurs ISA à un PC, il existe des boîtiers externes d'extension de bus permettant de connecter davantage de cartes ISA. Pour le PCI, c'est techniquement possible, bien que la vitesse plus élevée de ce bus rende la réalisation d'une telle extension plus délicate. Ce type de produit existe probablement dans le domaine de contrôle de processus industriel. Tout le problème, c'est qu'il s'agit d'un matériel assez peu courant, à vocation professionnelle. Et qu'il vaut probablement plus cher qu'une nouvelle carte-mère dotée d'un ou deux connecteurs de plus, ou qui, grâce à des ports série et un contrôleur disque intégré, en libérerait à l'utilisation.

MATROX MILLENIUM ET QUAKE HAUTE RÉSOLUTION

Le fait de pouvoir accéder à des résolutions supérieures aux basiques 320x400 sous Quake n'est absolument pas lié à la présence de cartes aux fonctions 3D intégrées. C'est simplement que la Millenium comporte un driver VESA récent (au moins la version 2.0) dans sa ROM, ce qui permet à Quake d'utiliser des modes graphiques plus fins. Ce n'est pas parce que beaucoup de cartes graphiques n'intègrent pas, ou seulement de manière partielle, ce fameux driver VESA, qu'elles sont incapables d'afficher Quake à des modes supérieurs à 320x400. On peut en effet pallier à ce problème en utilisant un driver VESA externe comme Univesa ou équivalent (à lancer avant le programme le nécessitant).

QU'EST-CE QUE LE BALAYAGE ENTRELACÉ ? UNE FRAME ?

"Frame" est le terme anglais équivalent à "trame" en français. En informatique, ce terme est utilisé surtout pour parler de la partie affichage d'un ordinateur. Par facilité, on assimile une "frame" à une image entière, c'est-à-dire à un balayage complet de la surface utile de l'écran par le faisceau électronique. Mais en fait, il y a une nuance. Comme une télévision, une carte vidéo PC peut afficher des images en mode entrelacé. Dans ce cas, on n'affiche plus une image complète à la fois, mais deux demi-images l'une après l'autre (si on numérote toutes les lignes d'une image complète, l'une des demi-images contiendra les lignes impaires de l'image, l'autre les lignes paires). La persistance rétinienne des yeux fera se superposer les deux images pour n'en former qu'une. Dans ce cas, l'image complète est constituée des deux demi-images intercalées ligne à ligne (sur un moniteur, le pinceau électronique dessine l'image en "empilant" des lignes horizontales à partir du coin en haut à gauche, jusqu'au coin en bas à droite, et on ne voit pas les trajets de retour en début de ligne ou en début d'image, car le faisceau est alors coupé).
Dans le cas d'un affichage entrelacé, une trame correspondra donc non pas à une image entière mais à une demi-image. L'entrelacement, qui permet d'afficher des images à résolution élevée sans trop solliciter la carte vidéo et le moniteur, tend à disparaître progressivement, car il a l'inconvénient de produire un phénomène de scintillement d'image. Ce qui est supportable à une distance raisonnable, sur une télé, devient vite fatiguant sur un moniteur. Bref, il vaut mieux parler d'images/seconde que de frames/seconde. La plupart du temps, on emploie cette unité pour caractériser la qualité des animations graphiques. En effet, plus le nombre d'images par seconde affichées est elevé, plus l'animation sera fluide. Un projecteur classique de cinéma délivre 24 images/seconde pour obtenir une bonne sensation de mouvement. En informatique domestique, les exigences sont moindres, puisque, globalement, on estime la qualité mauvaise en-dessous de 10 images/sec., correcte à partir de 12 ou 15 images/sec., bonne à partir de 18 ou 20, et excellente à partir de 25.

QU'EST-CE QUE LE TRUE COLOR ?

Ce que l'on appelle "true color" (vraie couleur), ce sont les modes d'affichage graphiques capables d'utiliser 16,7 millions de couleurs différentes simultanément. Ces modes codent les informations sur 24 bits. Un pixel à l'écran est alors défini par 3 valeurs, une pour chaque couleur de base (rouge, vert, bleu) chacune codée sur 8 bits (3 fois 8 = 24 bits). Du fait de la large palette de nuances disponibles, on considère être capable d'afficher n'importe quelle couleur naturelle, aucune teinte approximative, mais la "vraie couleur". Certains prétendent même que les yeux de la plupart des gens ne distinguent pas 16,7 millions de couleurs. Théoriquement, on devrait donc être incapable de voir une différence de qualité entre une image couleur 24 bits et des images codées avec davantage de couleurs. Pourtant, les professionnels de l'image utilisent des couleurs codées sur 32 bits ou plus ! Bien entendu, la simple carte graphique "true color" ne suffit pas, il faut également visualiser des images codées 24 bits, ce que beaucoup de formats d'image ne permettent pas. Une image GIF, en 16 ou 256 couleurs, ne risque pas de se transcender toute seule en "true color" ! L'un des formats image 24 bits les plus courants est le JPEG.

GONFLER UN CACHE MÉMOIRE DE 256 KO À 512 KO

En pratique, le gain en performances entre un cache 256 et 512 Ko est minime (de 3 à 10 % au mieux) et est peu utile sur les 486 ou Pentium d'entrée de gamme. L'opération d'extension à 512 Ko est plus intéressante sur les configurations plus rapides (166 MHz et au-dessus). En effet, les Pentium 200 MHz en particulier ont tendance à "plafonner" en termes de vitesse de transfert mémoire (le bus mémoire à 66 MHz bride le potentiel des P200). Un supplément de mémoire cache rapide peut alors être intéressant. Ceci dit, vu le faible prix de 256 Ko de mémoire cache (100 à 200 F), c'est un luxe raisonnable.

CARACTÉRISTIQUES MATROX MILLENIUM ET MYSTIQUE ?

La Matrox Millenium reste une des meilleures cartes en accélération graphique 2D (Windows) et DOS. Cette carte PCI basée sur le chip graphique 64 bits MGA-2064W dispose d'un RAMDAC 220 MHz (exceptionnel, puisqu'il autorise une fréquence de balayage vertical jusqu'à 220 Hz!), gère une mémoire type WRAM (mémoire dynamique proche de la VRAM utilisant deux ports d'accès contre un seul pour la DRAM normale) comprise entre 2 et 8 Mo. Elle affiche en résolution maximale du 1600x1200 en 16,7 millions de teintes. La Millenium propose des fonctions de "zoom" vidéo pour accélérer le MPEG et permet la reproduction de séquences AVI en plein écran. La partie 3D de cette carte est loin d'être ridicule : au menu, ombrage de Gouraud jusqu'en 1280x1024, double bufferisation, Z-Buffer 16 bits, avec un rendu de 190 000 polygones ombrés Gouraud/seconde. Elle supporte Direct Draw, OpenGL, Microsoft Reality Lab, Intel 3DR, Criterion RenderWare et intègre le VESA 2.0.
La Mystique est une version plus orientée 3D de la Millenium, à peine moins efficace dans l'accélération 2D et DOS que sa grande sœur. Cette carte est une PCI à base de chip 64 bits MGA-1064SG. Elle emploie de 2 à 4 Mo de mémoire SGRAM ainsi qu'un RAMDAC à 170 MHz (excellent). Sa fréquence de balayage vertical la plus élevée est de 200 Hz. Sa résolution maximale est de 1600x1200 en 256 ou 65 000 couleurs. Elle offre, comme la Millenium, de la reproduction vidéo plein écran à grande vitesse (30 images/sec.). Prévue pour accélérer les jeux à base de 3D mappée, son moteur de placage de textures travaille jusqu'à 25 millions de texels/seconde. Des fonctions comme la correction de perspective, l'ombrage de Gouraud, la gestion de transparence, double bufferisation et Z-Buffer complètent la panoplie. Bien évidemment, elle supporte Direct 3D. Cette carte est extensible avec une série de modules (décodeur MPEG, capture vidéo, etc.). Niveau performances, d'après son fabricant, sur un Pentium 166 24 Mo de RAM, elle fait 57 au test "tunnel" en 640x400 et affiche Quake à 32 images/sec. en 320x200 et 13 images/sec. en 640x480. Bien sûr, comme avec toute carte graphique, il faut relativiser ces chiffres. Même si la carte 3D s'octroie la part du lion, la performance 3D dépend aussi du type de processeur, de la mémoire disponible et de la carte-mère.

Jeux Crack!

EN DETRESSE

DÉBUT MESSAGE...STOP...EN DÉTRESSE... STOP...URGENT...STOP...POSE TES QUESTIONS...ET RÉPONDS AUX AUTRES NAUFRAGÉS DU JEU...STOP... CONTACT SECOURS : JOYSTICK, EN DÉTRESSE, 6 BIS RUE FOURNIER, 92588 CLICHY CEDEX.

Questions



SPYCRAFT, LIGHTHOUSE (PC CD)

Est-ce que quelqu'un peut m'aider à avancer ? Je suis bloquée dans Spycraft où je n'arrive pas à truquer correctement la photo et à interroger Ying Chen. Également dans Lighthouse, je suis passée dans l'autre monde et n'arrive pas à monter plus haut sur la tour à cause de l'oiseau ; je ne peux pas non plus ouvrir la grille que le grand oiseau a fermée, quand il m'a vu. Je n'arrive pas à basculer le levier vertical de la grue, pour - je suppose - ouvrir la grille ; et comment faire pour démarrer le sous-marin ? Je commence à insulter mon écran, c'est limite grave. Mon PC vous remercie.

Réf. : N°8001, Agent spécial Scully

HEIMDALL 2 (PC)

Je suis moi aussi bloqué sur le jeu Heimdall 2. Je n'arrive pas à passer la dernière énigme de l'ancien dieu, avec l'histoire des graines. Je remercie d'avance toute personne qui pourra m'aider.

Réf.: N°8002, CRO

RAYMAN, MYST (PC CD)

Sandrine (7802) et Sophie (7606), vous êtes arrivées à la fin du jeu et je vous en félicite. J'aimerais que vous me donniez un coup de main pour justement finir Rayman. J'en suis actuellement à 84 % des cages libérées. Dans plusieurs endroits, il me manque une seule cage :
- la forêt primordiale : là, je soupçonne une branche tout en haut du dernier niveau, juste après le chasseur. D'ailleurs, je n'arrive pas à m'agripper à cette branche, est-ce que c'est bien là ?
- à la butte aux bongos, et au chaos du cauchemar, il me manque une cage qui reste introuvable ;
- dans la crique aux crayons et dans la panique aux punaises, il m'en manque deux ;
- dans les stalactites de skops au 2e niveau, je n'arrive pas à le passer après que la lave «niveaute». C'est-à-dire qu'au moment où je me mets à courir pour le passer, il saute au-dessus de moi, et là, impossible de le franchir, il me bombarde avec son dard. Aidez-moi les filles ! Je suis impatiente de délivrer les pauvres 16 % d'électoons.

Dans Myst, à la fin du jeu, Atrus détruit le livre rouge et le livre bleu, après avoir vu l'état des emplacements de ces deux livres. Y a-t-il autre chose à faire dans le jeu, parce que je n'ai pas l'impression de l'avoir fini. En principe, il y a un générique de fin. Est-ce que quelqu'un connaît la solution à mon problème ?

Réf. : N°8003, Ma Gyver

COMMAND AND CONQUER RED ALERT (PC CD)

Euh... Y a-t-il une âme charitable qui m'indiquerait comment tenir ma base (bref, comment la faire résister) au niveau 9 Soviétique, en mode Normal ? J'ai pourtant fini le jeu avec les Alliés en Normal, qui ont pourtant de loin un armement inférieur à celui des Soviétiques.

Réf. : N°8004, Commandant Cédric

RIPPER, MONKEY ISLAND 2 (PC)

Je suis bloqué dans Ripper à l'université sur le puzzle (enfin, le tableau). Comment faire pour le résoudre ? Je n'y arrive pas, même avec la soluce. Je suis aussi bloqué dans Monkey Island 2. C'est pour la dernière carte, comment dois-je faire pour la récupérer ? Comment faire pour ne pas attirer l'attention de Truc (oublié son nom) ? Aidez-moi, merci !!!

Réf. : N°8005, Sam

DOWN IN THE DUMPS (PC CD)

Que faire pour construire la machine volante au chapitre II ? J'ai déjà récupéré le rideau, le bâtonnet de glace et les cadres de vélo.

Réf. : N°8006, Julien

STAR TREK NEXT GENERATION - A FINAL UNITY (PC)

Après m'être échappé de la planète des Shodaks, Data analyse les données récoltées, et je me retrouve face à un trou noir. Je sais qu'il me faut aller 30 années lumière en arrière comme le propose Troy, mais contrairement à la proposition de Data, on ne peut l'accepter. Que faire ?

Réf. : N°8007, Jean-Luc

LIGHTHOUSE (PC CD)

Salut, je suis bloqué dans le jeu Lighthouse sur PC CD-Rom. Je ne sais vraiment plus quoi faire. J'en ai asseeeeeez, je craque ! Voilà, je suis coincé au volcan, dernière partie du jeu (je pense). Lorsqu'avec le train, j'arrive devant un aiguillage, je ne sais pas comment faire pour aller dans la direction souhaitée. Je l'ai pourtant réparé en utilisant le contenu de la caisse et la clé du coffre du train, mais impossible de l'utiliser pour choisir la direction qui me permettrait de continuer. Peut-être me manque-t-il un élément ? J'ai pourtant visité toutes les autres parties du jeu (le labo, la tour aux aigles, la plage, la grotte du sous-marin, le temple des machines, la forteresse...). Je vous en supplie, ne me laissez pas dans cet état de détresse avancé ! Gros merci à quiconque pourra me donner un coup de pouce.

Réf. : N°8008, Un aventurier perdu

TOMB RAIDER (PC CD)

Je suis bloqué dans le palais de Midas, en Grèce. Après avoir sauté de pilier en pilier, j'ai actionné les leviers, puis je suis descendu par les escaliers et j'ai franchi la grille. Je ne sais pas à quoi servent les 5 leviers et je ne sais pas non plus où aller.

Réf. : N°8009, Lucas

WARCRAFT 2 (PC CD)

Dans l'éditeur de Warcraft 2, peut-on définir - et si oui comment ? - le but des missions (atteindre un Cercle of Power, etc.) ? Quelqu'un pourrait-il m'expliquer quels sont les effets des sorts des Ogres-Mages (Bloodlust et Runes). Merci d'avance.

Réf. : N°8010, Chombatta

Réponses



BAD MOJO (PC CD)

Réf. : N°7704, J.G.

Je t'indique les principales actions à faire, afin que tu puisses finir tranquillement le jeu : Dans le bureau de Roger, monte sur le meuble et va à droite. Dirige-toi vers le ventilateur et touche légèrement les fils dénudés afin qu'il se mette en route. Le papier tombe sur le fax que tu devras mettre en marche. Ainsi, tu pourras descendre sur la table du salon. Fais tourner le mégot de façon à ce qu'il soit parallèle à la télécommande, et appuie sur le bouton «Power» de celle-ci. Tu n'as plus qu'à monter sur ton pote le papillon, en passant par le crayon de papier. C'est là que tu était censé te débarrasser de cet animal si gentil qu'est le chat et passer sur le côté du bureau. Il faut maintenant arriver au compteur électrique et couper le courant dans la cave, si je me souviens bien. Va dans la chambre d'Eddie grâce au tuyau et sers-toi du balai pour arriver jusqu'au compteur. Mets les aiguilles de la bonne manière : 7-6-5-8 (date de la mère de Roger et de la femme d'Eddie). Pour ça, passe sur chacun des trois boutons (le 7 est déjà indiqué) pour faire avancer les aiguilles du compteur. Voilà, je ne t'en dis pas plus. Il ne te reste plus qu'à trouver l'une des trois fins possibles. Mais surtout... n'attrape pas le cafard !

Arnaud

RAYMAN (PC CD)

Réf. : N°7802, Sandrine

J'ai la solution à ton problème : quand tu arrives à la fin du 3e niveau, c'est-à-dire juste devant le panneau de sortie, tu peux observer sur ta gauche une série de 3 perles (tings) alignées. Il faut que tu t'empares d'au moins 2 perles, mais tu dois obligatoirement prendre celle du milieu. Pour cela, tu dois combiner la course, le saut et l'hélico pour éviter de tomber à l'eau. Dès que tu auras pris les 2 perles, tu verras apparaître la cage sur la droite devant le panneau de sortie. Autre méthode : faire monter une tomate, la faire tomber là où il y a le panneau de fin et la mettre dans l'eau. Puis l'utiliser pour aller prendre la vie, la cage apparaîtra alors juste à côté du panneau de fin.

Ma Gyver, Sophie

HEIMDALL 2 (PC)

Réf. : N°7803, Jean-Hughes

Pour passer la rivière, il suffit d'avoir une gourde vide, de la remplir à la fontaine gelée qui se trouve dans la même salle, et de la vider sur la fontaine de lave de la salle d'à côté. Et un pont de glace apparaîtra (n'aies pas peur de sauter dans le vide).

CRO

ZORK NEMESIS (PC)

Réf. : n°7804, G.C.

Pour Zork Nemesis, il faut effectivement lancer le cristal vert dans la lave, ensuite le disque trouvé dans le poisson. Le grand cristal noir deviendra alors gris. Si tu as bien repéré quels sont les cristaux à toucher et dans le bon ordre C, D, E, B et G surtout le B, il y a deux cristaux côte à côte, trouve le bon. Il faudra faire très vite, car ils ne vibrent que très peu de temps après avoir été touchés. Au dernier cristal touché, le gris (G), tu pourras récupérer le cuivre.

Agent spécial Scully.

MECHWARRIOR 2 (PC CD)

Réf. : N° 7806, Nova colonel Hendriks

Je crois que je vois parfaitement la mission dont tu parles. Tu as plusieurs méthodes pour la passer. D'abord, les moins honorables : réduire la difficulté du jeu (mode Easy) aux options, employer l'invincibilité (toujours aux options) ou les cheat codes qui ont déjà été publiés si je me souviens bien (NDLR : voir cracks du N° 69 de Joystick). Si tu veux réussir honorablement, voici la méthode qui m'a permis de passer la fameuse mission en mode Difficile. Cette méthode est d'ailleurs transposable à d'autres cas. Il faut d'abord disposer d'équipiers avec des Mechs lourds (ça semble être ton cas). Donc, il faut commencer par jouer la mission, quitte à rater lamentablement, mais en notant les endroits d'où arrivent les Mechs ennemis (les missions sont figées). Quand tu vas rejouer la mission avec tes Mechs auxiliaires, dès le départ du jeu, fonce les positionner aux endroits critiques où surgiront dans le futur les Wolf Mechs prêts à tout casser et que tu n'arrives pas à intercepter. Donne l'ordre de «shutdown» à tes équipiers. Ils vont couper les systèmes de leur Mech et RESTER SUR PLACE !!! Tu n'auras plus qu'à leur donner l'ordre de réactivation et leur indiquer une cible ennemie par radio, dès que les ennuis s'annonceront. Ils seront alors sur place, au bon endroit, pour détruire ou au moins ralentir les intrus. Comme il y a 2 équipiers contrôlables séparément, tu peux protéger 3 endroits sensibles en même temps. Avec ça, le grand Khan va être content. À un de ces jours dans l'arène.

Jean-Luc

ABONNEZ-VOUS

DÈS AUJOURD'HUI À joystick

ET RECEVEZ CE JEU



11 numéros de Joystick	385 F
+ Flying Corps (CD-Rom PC)	399 F
Soit un Total de	~~784~~ F
Pour vous seulement	**469 F**

soit 40% de réduction !







OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

A retourner sous enveloppe affranchie accompagnée de votre règlement à : JOYSTICK • TSA 90222 • 92887 • Nanterre Cedex 9. ST110

Oui je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu Flying Corps sur CD-Rom PC pour un montant de 469 F seulement au lieu de ~~784~~ F. **Je réalise ainsi une économie de 315 F, soit 40% de réduction.**

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire N° Expire le ____ / ____

Signature

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

PSEUDO

(à créer sur le 3615 JOYSTICK avant de renvoyer votre coupon afin de profiter du 3614 JOYSTICK.)

Offre valable deux mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joystick au prix unitaire de 35 F, et le jeu Flying Corps au prix de 399 F + 13 F de frais d'emballage et de port.

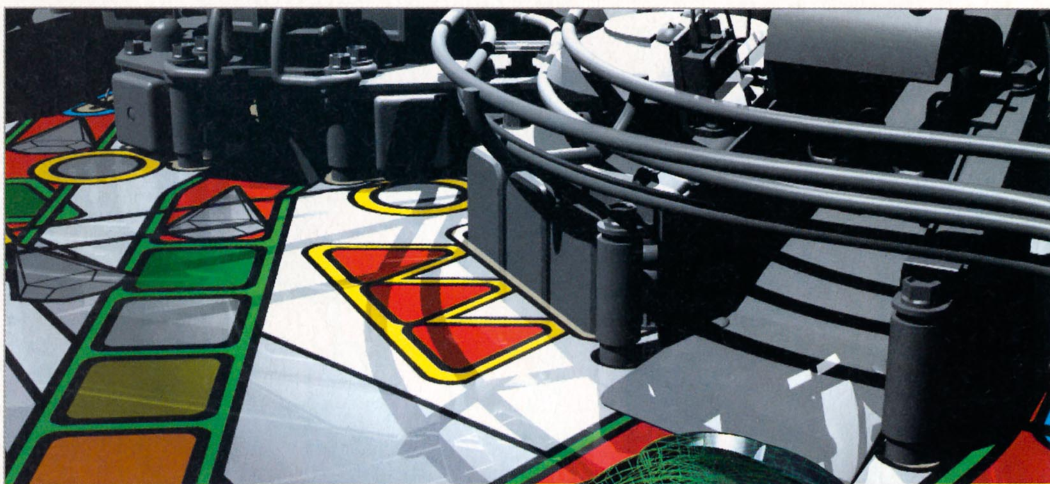
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

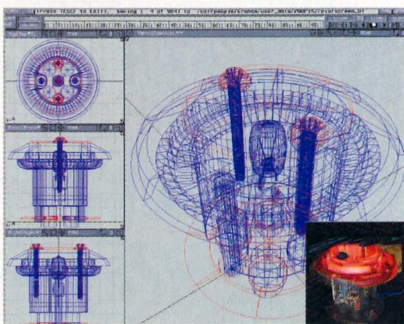


Gros Plan

Nous sommes plutôt nombreux à adorer les flippers sur ordinateurs, pas de doute. Empire a décidé de filer un sacré coup de pied dans la fourmilière : son Timeshock à venir sera définitivement ce qui se fait de mieux dans le genre.

par Seb

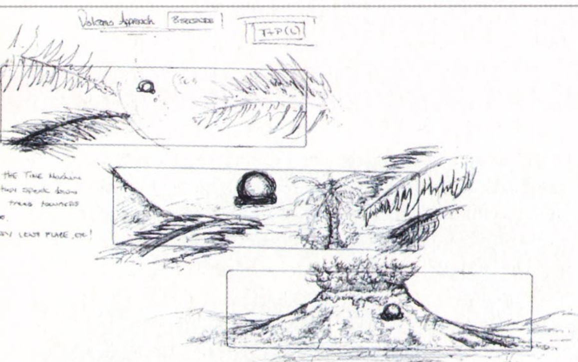


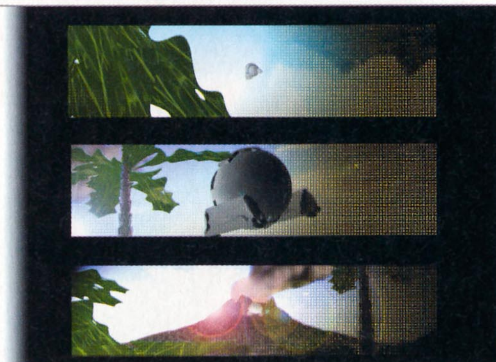


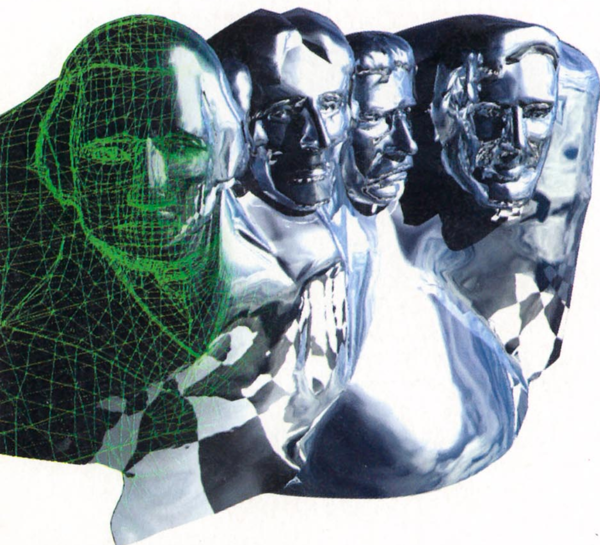


Les bumpers ne sont pas de bêtes sprites un peu ronds, mais bien des objets 3D aux très nombreuses facettes calculées sous Alias sur Silicon Graphics.

Pro Pinball Time





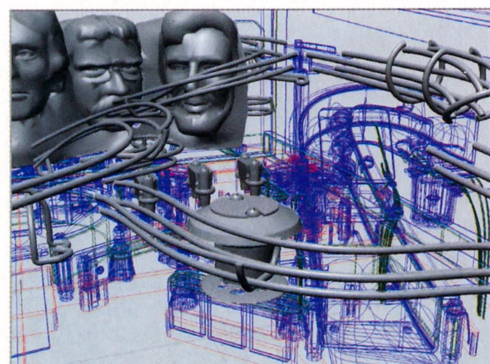


On a tous un petit peu honte d'utiliser des bécanes qui nous ont coûté près de 10 000 balles, parfois plus, pour jouer au flipper. Des grosses bécanes avec plein de touches, des souris et des joysticks, des écrans en milliers de couleurs, des enceintes et des cartes sons pas croyables, tout ça pour jouer au flip. On a eu honte tout plein de fois, on avait honte avec l'excellent Pro Pinball : The Web de chez Empire, et on va avoir honte à mort avec son successeur qui débarque très bientôt : Timeshock !

De l'aveu même des programmeurs, il n'est plus possible de jouer à The Web quand on a mis les mains sur Timeshock. L'ancien faisant figure de vieux croûton, de vieille brouette face à la nouvelle recrue. Et pourtant, ils sont auteurs des deux jeux. De nombreuses modifications ont été effectuées, presque toutes leurs routines ont été réécrites.

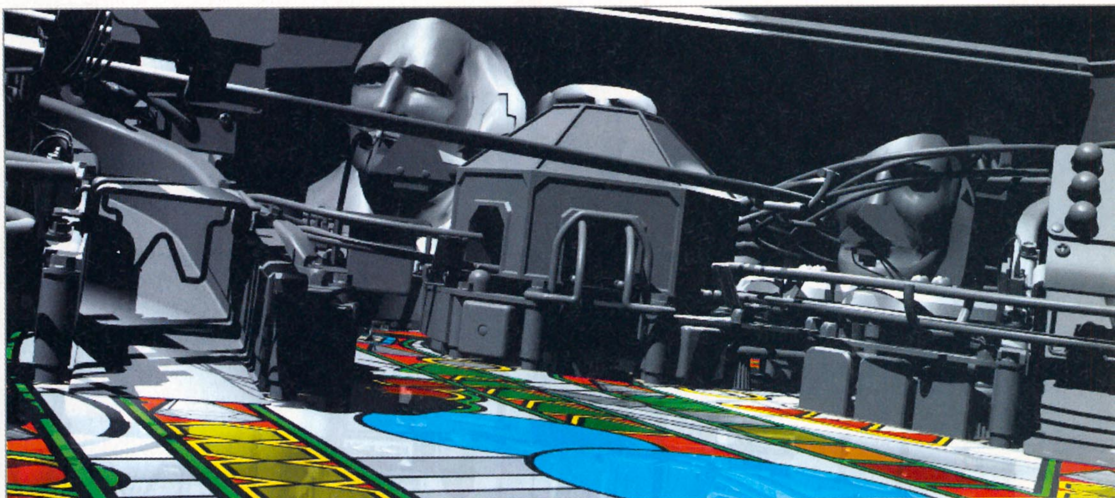
Premier choc : le graphisme. Timeshock proposera plusieurs résolutions différentes, selon les capacités de votre machine, et cela ira du classique 640 x 480 au plus exceptionnel 1600 x 1200 (en passant par du 800 x 600, 1024 x 768 ou 1280 x 1021). Autant dire que ça tape loin dans les détails, on ne voit plus l'ombre d'un pixel, tout est magnifique, parfaitement lissé, impressionnant.

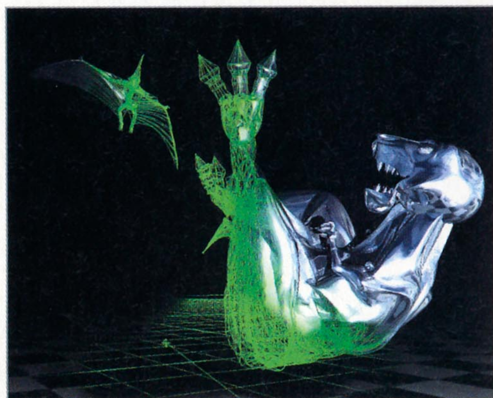
Deuxième choc : le souci des détails. À ce niveau, les programmeurs et designers de Timeshock ont limite pété les plombs. Regardez les photos qui accompagnent ces modestes pages, jetez un œil en particulier sur les écrans de travail en fil de fer, et vous constaterez que tout ce qui compose un vrai flipper est là. Tout. Quand on regarde de près, en haute résolution, on peut carrément admirer les filaments dans les petites





Hop, on triture un vrai flipper, on le fouille, on le démonte pour voir ce qu'il a dans les tripes avant d'en faire une version digitale.







shock!



leds, les vis qui tiennent les différentes pièces. En apparence, le réalisme est à son comble ici. Après quelques minutes de jeu, force est de constater que Timeshock n'est pas fidèle aux vrais flippers seulement au niveau du look. Jamais plaisir de jeu n'a été aussi grand.

■ DÉMONTER DE VRAIS FLIPPERS

Les gars d'Empire qui se sont lancés dans le développement de The Web, et maintenant de Timeshock, n'ont pas choisi ce thème au hasard. Ce sont de vrais fanas de flippers. Une visite dans la petite maison qui les abrite, près d'Oxford, ne fait que confirmer : chaque pièce est hantée par un ou plusieurs vrais flippers. Ces derniers ont d'ailleurs été plutôt maltraités, car nos gars les ont soigneusement démontés. Le but était de pouvoir examiner chaque pièce, chaque élément afin de tout redessiner le plus fidèlement possible sur ordinateur.

Cela va même encore plus loin. Dans un vrai flip, les flippers sont dirigés par deux moteurs distincts : un pour frapper, un autre pour tenir le flip en position haute. Les deux moteurs n'ont pas la même vélocité, pas les mêmes effets ; et cette dualité est particulièrement importante quand le joueur fait des amortis, par exemple. Eh bien, nos gars d'Empire simulent la présence de ces deux moteurs dans Pro Pinball : Timeshock. Et je vous promets que tout à coup vous pourrez faire des mouvements, des effets et des amortis jusqu'alors impossibles dans un flipper sur ordinateur.

Trois programmeurs et deux graphistes bossent à temps plein sur la réalisation de Timeshock, sans compter les graphistes supplémentaires et occasionnels qui sont passés tout au long du développement. L'un des programmeurs permanents a travaillé trois mois à temps complet, rien que sur la gestion des flippers. Carrément. Rien que sur les mouvements et l'influence des flips. Trois mois nom de Dieu.

Les mouvements des boules sont entièrement régis par les lois de la physique, et, comme dans un vrai flipper, ces dernières auront parfois des caprices étranges, elles feront des petits sauts, frapperont la glace. Ça aussi c'est du jamais vu, en tout cas pas de façon aussi réaliste.

■ VOYAGER DANS LE TEMPS

Comme dans tout flipper qui se respecte, il y a un semblant de scénario pour justifier votre frénésie d'accumulation de points. Timeshock nous parle de voyage dans le temps, de déchirure spatio-temporelle et autre délire dans le genre. Vous ferez un saut dans la Rome Antique, au temps de la Préhistoire ou même dans le futur. D'autres époques sont également au programme, mais elles sont encore top secret, réservées aux joueurs les plus habiles. Le scénario est développé grâce à l'écran rectangulaire qui affiche des animations, comme s'il s'agissait de points lumineux qui s'allument ou s'éteignent comme dans les vrais flips. Petit changement par rapport à The Web, ce panneau d'affichage est maintenant en 16 nuances, plus simplement en monochrome. Même ces petites séquences ont été calculées à l'aide de stations Silicon Graphics. Étonnant.

Et enfin, je gardais le dernier délire de Timeshock pour la fin : il sera possible d'y jouer sur Internet. Ce qui peut sembler comme du grand n'importe quoi s'avère en fait absolument excitant. En vous connectant sur le serveur d'Empire spécialement dédié à Timeshock qui sera mis en place au moment de la sortie du jeu, vous pourrez directement affronter les meilleurs du monde. Le serveur affichera les meilleurs scores, des tournois seront organisés, vous ne serez plus simplement le meilleur joueur de l'immeuble, mais vous aurez la chance d'obtenir un titre mondial. La classe.

Timeshock n'est pas encore complètement terminé, c'est pourquoi nous ne pouvons présenter les photos du plateau de jeu tout entier, juste des petits bouts. Sachez tout de même qu'il est déjà superbe, et que trois angles de vue différents, plus ou moins inclinés, seront proposés au joueur.

MACHINE PC CD ET MAC CD
SORTIE PRÉVUE EN MAI
ÉDITEUR ET DÉVELOPPEUR EMPIRE



Voici venir Speedster, un jeu de bagnoles furieux façon Micromachine. Au programme : pas de poissons, pas de maillots de bain, juste des voitures qui font la course.

Monsieur Pomme de terre





Speed

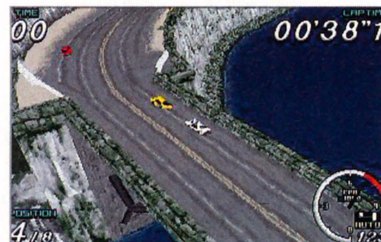


peedster sera une course de bagnoles en vue du dessus qui, tout au long de neuf circuits, de l'Atlantique à l'Atlantide, vous propulsera aux commandes de GT surpuissantes, de Jeepsters customisés ou encore de poids-lourds comme seuls ces mégalos de Ricains osent en conduire. Trois modes de jeux seront proposés : Contre la montre, Face à face et Championnat. On aura le choix entre seize véhicules différents, et le soft devrait être compatible avec tout ce qui se fait comme joysticks sur cette planète, qu'ils soient analogiques ou digitaux, et même avec ces étranges joysticks ronds qui tournent et qu'on appelle des volants. Bon. Des questions ?



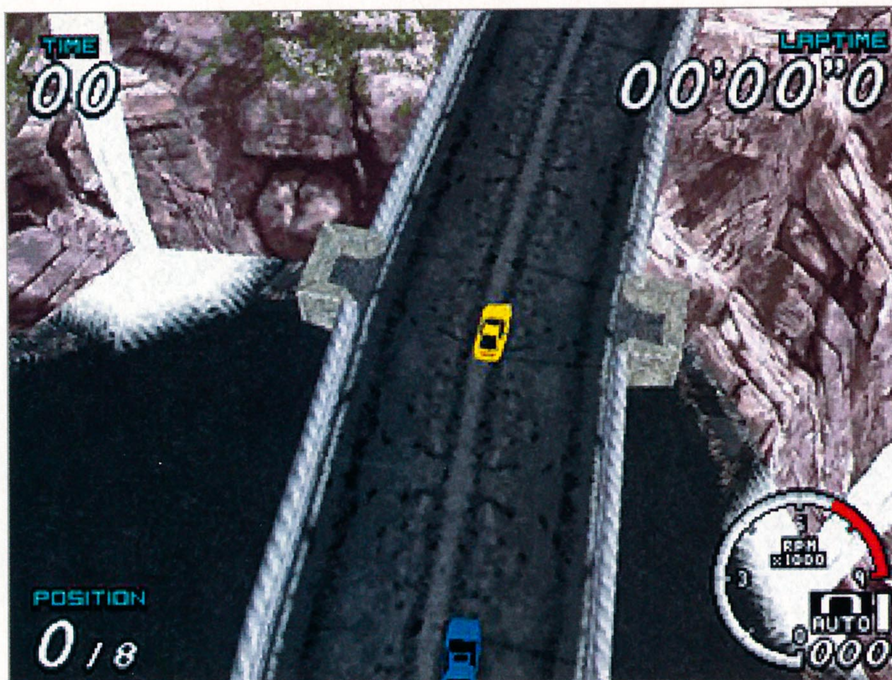
■ *"Moi, j'aime surtout les jeux avec des bateaux, et des poissons aussi. Que dois-je exactement attendre de Speedster ? Y aura-t-il des poissons dans Speedster ? Speedster sera-t-il un jeu de sous-marin ?"*

Vanessa D. (Caraïbes)



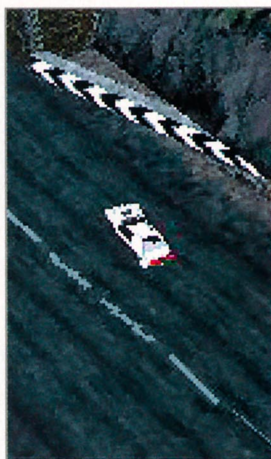
Eh bien non, Speedster n'est pas précisément le jeu que tu attends, bien que certains circuits se situent effectivement en bord de mer. Question poisson, c'est une certitude, Speedster ne comblera que très partiellement tes désirs. Par contre, Speedster proposera une très chouette option pour jouer à deux sur un même écran splitté verticalement, un moteur qui permet de zoomer et dézoomer







ster






MACHINE PC CD-ROM
ÉDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR CLOCKWORK GAMES
PRÉVU MAI-JUIN





en temps réel... enfin, des tas de trucs, tu vois. C'est un jeu de bagnoles, quoi. D'autres questions ?

■ *"Oui, j'aimerais savoir si on pourra pêcher ou nager dans Speedster ? Y aura-t-il une option pour jouer en maillot de bain ? Parce que beaucoup de gens disent que je ne suis bonne qu'à jouer en maillot de bain."*

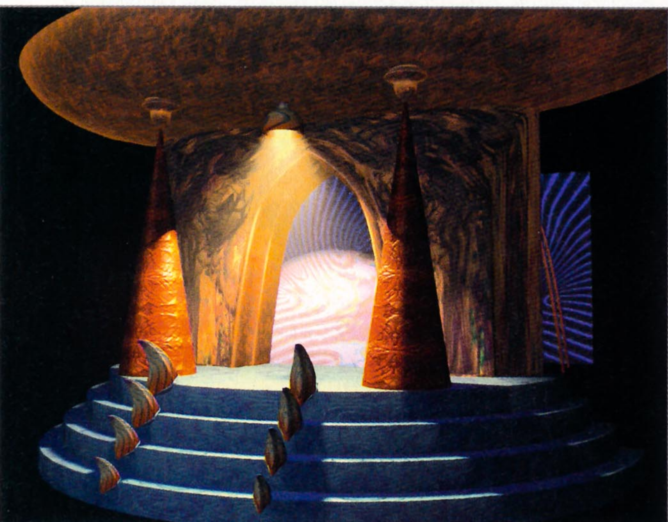
Vanessa D. (Caraïbes)

Non. Pas de maillot de bain. Non. Bon, récapitulons : Speedster sera une course de bagnoles d'arcade pure développé par Clockwork Games et édité par Psygnosis. Le jeu est annoncé pour le second trimestre 97 sur les formats PC CD-Rom et PlayStation. Voilà. Pas de poisson non plus. Juste des voitures. Voilà.



GROS PLAN





Of Light

Voilà plusieurs mois que l'on vous cause de Of Light & Darkness. Cet outsider, héritier de Myst et 11th Hour, n'a pas fini de nous surprendre.

Morgan



Ce qui est bien parfois, dans le fait d'être correspondant, c'est que l'on peut suivre de très près l'évolution de certains jeux. Pour la plupart d'entre eux, il s'agit réellement de découvertes que l'on vous fait partager au fur et à mesure de leur développement. Dans le cas de Of Light & Darkness, nous vous avions déjà présenté son créateur, un peintre vivant à Hawaï. Depuis deux mois, le jeu s'est profondément modifié et il était donc temps de faire une mise au point.



REVU À LA HAUSSE

Au fur et à mesure de la réalisation de Of Light and Darkness, Interplay s'est rendu compte du potentiel énorme de son jeu d'aventure. Du coup, il était indispensable de donner au moteur du jeu ainsi qu'au scénario une ampleur à la mesure du travail graphique. Le nouveau chef de projet, ancien cinéaste et ingénieur du son (le gars a entre autres mixé et enregistré l'album "The Wall" des Floyd), a su en quelques mois trouver ce qui faisait défaut au projet et le remettre sur la bonne voie. Du coup, d'un moteur permettant de circuler dans l'univers de Bruvel sous forme de scènes précalculées fixes (genre : je clique et pof, je me déplace d'un point à un autre de la pièce sans liberté de mouvement), on est passé à un moteur donnant une plus grande liberté de mouvement au joueur. L'idée était de faire des "photos" d'une pièce en 360° (rendering sous Silicon Graphics) et de permettre au joueur de tourner sur

lui-même pour observer l'intégralité de la pièce d'un simple coup d'œil. Bien qu'assez complexe à réaliser, cette technique, sans être du 3D en temps réel, tend à faire croire à une sorte d'autonomie. Et l'effet est drôlement réussi. On ne comprend pas que personne ne l'ait fait avant eux.



■ UNE MÉMOIRE INTELLIGENTE

D'autre part, une gestion particulière de la mémoire (mettant à profit le disque dur, le CD et la mémoire vive) permet d'afficher simultanément deux vidéos, d'entendre les bruitages et la musique. De même, lorsque que l'on opère une rotation à 360°, la musique CD et l'affichage ne ralentissent pas une seule seconde. Les musiques sont en effet traitées indépendamment du reste, pour éviter des hachures sonores lors des

& Darkness



MACHINE PC CD-ROM
GENRE JEU DE ROLES
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR INTERPLAY
SORTIE PRÉVUE N.C.

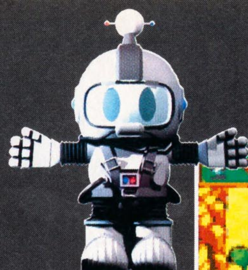
accès CD ou disque. Idem pour le curseur. Combien de fois votre curseur de souris s'est-il gelé à l'écran parce que le CD peinait un peu sur le transfert des données ? Tous ces problèmes ont été résolus. Ce n'est pas la première fois que l'on vous tient ce discours, mais comme chaque fois, vous pouvez nous faire confiance, c'est du jamais vu.

■ VAS-Y POUPOU !

Bien heureusement, le graphisme du jeu n'a pas bougé d'un iota (sans aucun doute l'un des plus beaux environnements jamais créés dans un jeu vidéo), et le scénario s'est étoffé (je n'en dis pas trop, histoire de ne pas tout gâcher). Of Light & Darkness suit sa voie pépère... vers la qualité. Ce jeu devrait en sidérer plus d'un. L'outsider va finir par devenir un challenger.



PAR MORGAN



Depuis 1985, Bomberman est devenu sans conteste l'un des ·jeux les plus célèbres de l'industrie du jeu vidéo. Comme tout jeu de ce type (Tetris, Solitaire, Démineur, etc.), il repose sur un principe simple, très simple. Ici, dans de petits labyrinthes à deux sous, il faut disposer stratégiquement des bombes pour faire exploser son adversaire.

Et combien d'heures avons-nous passées à y jouer sur Super Nintendo ou autre ? Ce jeu en a rendu fous plus d'un. Hudson Soft a donc chargé Interplay d'en réaliser une version pour Windows 95. Pour le moment, il faut reconnaître que la programmation et l'interface ne nous ont pas époustouflés, mais le jeu n'étant pas encore terminé, tout est encore possible.

"Personne ne sait pourquoi Bomberman plaît autant, vu que c'est plutôt simplet, mais une chose est sûre : les gens l'aiment tel qu'il est et ne s'en lassent pas ! Notre objectif n'est surtout pas d'essayer de faire mieux que les versions précédentes du jeu. De toute façon, ce serait impossible. Le but est tout bonnement de l'adapter pour PC et de s'assurer que la qualité est aussi bonne qu'auparavant, explique Jeremy Airey, chef de projet. Bien sûr, nous avons tout de même modifié les graphismes et ajouté certaines animations pour rendre le jeu un peu plus beau et riche, mais sans toucher au concept originel. Ce serait une monstrueuse erreur." Dans les faits, Bomberman a été un peu relooké façon futuriste, plusieurs animations aléatoire gèrent la mort du personnage et il est même possible de faire des "grimaces" à son adversaire en cours de jeu. Et puis, vu que c'est une nécessité plus qu'une mode, le jeu via le Net sera évidemment possible. Jusqu'à 10 concurrents pourront s'affronter en simultané. Ajoutez à cela un éditeur de niveaux permettant d'importer ou d'exporter vos propres créations... et cela devrait être franchement détonant !

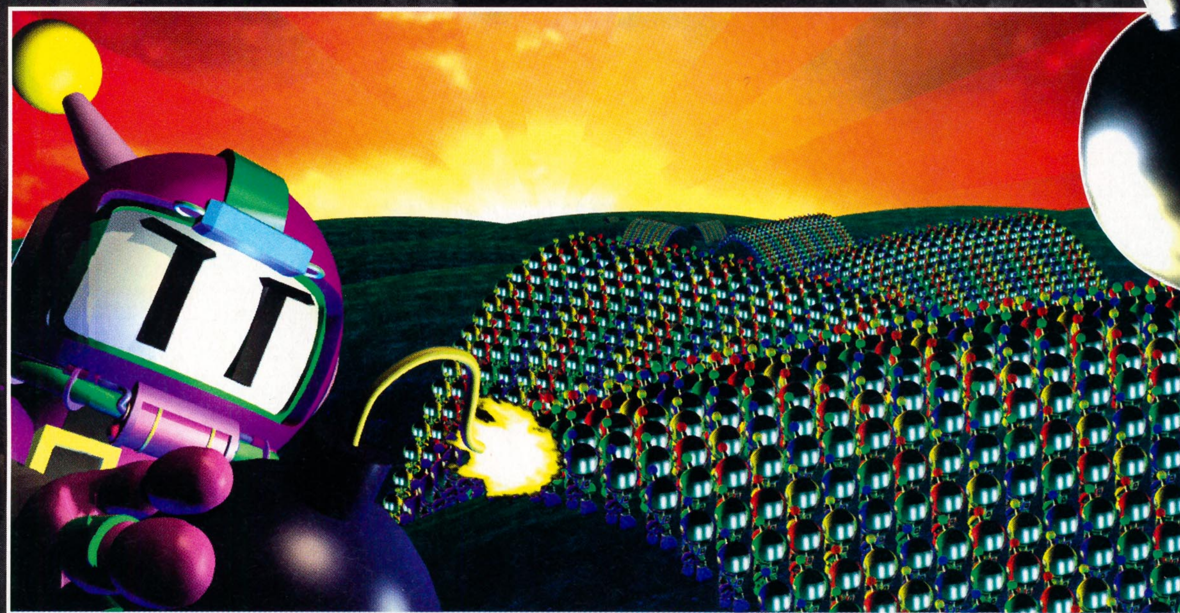
PC CD-ROM - SORTIE PRÉVUE EN AVRIL

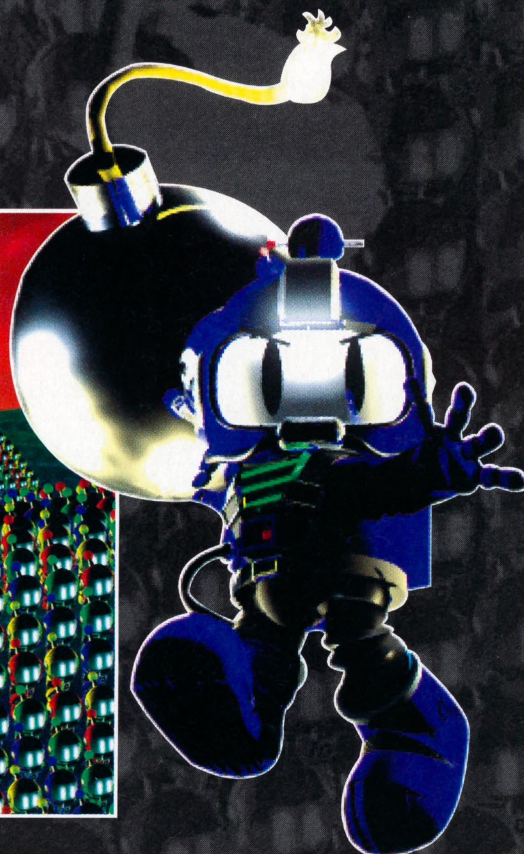






Avec BomberMan c'est l'éclate assurée





CGS Multimédia

CGS Multimédia
191, rue d'ALESIA - 75014 PARIS
Tel : 01 45 43 07 20 Fax : 01 45 43 07 97

NOUVELLE ADRESSE

Les INCONTOURNABLES de CGS Multimédia

Titre	Prix	Titre	Prix
ARCHIMEDEAN DYNASTY VF	290	LORDS OF THE REALMS 2	285
ANGEL DEVOID VF	290	MAGIC THE GATHERING NF : TEL	315
BLOOD & MAGIC	295	MAX	285
CIVIL WAR VF	295	PHANTASMAGORIA 2 VF	320
COMMANCHE 3 : TEL SVP	325	POD	335
DEADLOCK VF	260	PRIVATEER 2 : THE DARKENING VF	315
DIABLO NF + ECH	315	SEGA RALLY	290
DRAGON LORE 2 VF	285	SIM COPTER	300
DUNGEON KEEPER VF : TEL SVP	320	SPYCRAFT VF	315
ERADICATOR	190	STAR GENERAL NF + ECH	320
F22 LIGHTNING 2 NF + ECH	325	STEEL PANTHER 2 NF + ECH	315
FABLE VF	265	STRIFE	290
FLYING CORPS VF	325	THE PANDORA DIRECTIVE VF : TEL	335
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 NF	330	TOMB RAIDER VF	275
INTERACTIVE SAILING	245	US NAVY FIGHTER 97 VF	320
IZNOGOOD VF	300	WARCRAFT 2 DELUXE + Sc. Disk VF	335
LANDS OF LORE 2 VF : TEL SVP	TEL	WARWIND NF + ECH	330

Jeux Budgets à 95 F - 3 jeux pour 270 F au lieu de ~~285 F~~

Sélection CGS	95 F	Sélection CGS	95 F	Sélection CGS
Buried in time	Grand Prix	LBA	Street Fighter II	Thunderhawk 2
Caesar 1 nf	Grand Prix Manager	Magic Carpet +	Syndicate + nf	Transport Tycoon
Civilization.	Heroes of M & M	Rise of the Triad nf	Tekwar	Under a killing moon
Colonization	King's Quest 7	Settlers	Terminal Velocity	Warcraft
Commanche	Lands of Lore	Shellshock	Terranova	WingCommanderIII +10f
Dragonlore	Panzer General II nf	Steel Panthers	Theme Park	Witchaven II nf

7th guest	Descent	Inca 1	Nascar nf	Space Quest 6
Ace over Europe nf	Destruction Derdy	Indiana Jones 4	Noctropolis	Strike Command. nf
Aliens	Discworld	Indy Car nf	Overlord nf	Striker 95 nf
Armored Fist	Enigmedemaître LU	Jewel of the oracl	Prince of Persia	System Shock nf
Battle of Britain	Euro Soccer 96	Kasparov	Rally	Virtual Kart
Bobby Fisher	FIFA Classics	Larry 5	Rebel Assault	Wetlands
Cannon Folder 2 nf	Fury 3	Lost in Time	Reversi	Wing Armada nf
Crusader no rem nf	Goblins 1+2	Mega Race nf	Sam et Max	Wolfpack
Cyberspeed	Hand of Fate	Monkey 1 75 F	shivers	Woodruff
Day of the tentacl.	Hi-Octane nf	Monkey Island 2	Sim City nf	X-COM

JEUX, CULTURELS ET EDUCATIFS

COUPS DE COEUR JEUX DE ROLE	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix
ALBION	280	AH 64D LONGBOW	310	ISHAR TRILOGY	275	SILENT THUNDER nf	285	Encyclopédie de l'art occidental	325
DAGGER FALL nf	315	AH 64D DATA DISK	195	JEWELS OF THE ORACLE	290	SIM CITY 2000 Collector	330	Grand Louvre	275
COUPS DE COEUR STRATEGIE		ALIEN TRILOGY nf	300	KRAZI IVAN	320	SIM TOWER vf	305	Larousse Multimédia Encyclopédie	690
ADVANCED CIVILIZATION	310	AZRAEL'S TEAR	315	LIGHTHOUSE VF	320	SPEED RAGE nf	255	Atlas mondial Microsoft 97 vf	410
AGE OF RIFLES nf + ech	300	BATTLEGROUND ARDENNE	325	Mechwarrior 2 : the mercenaries	310	STORM	325	2000 ans d'Histoire de FRANCE	315
CIVILIZATION 2	320	BATTLEGROUND Gettysburg	320	MEGARACE 2	320	SUKHOI SU 27 nf	245	Voyage sur le NIL	245
FRAGILE ALLEGIANCE	295	BATTLEGROUND Waterloo	320	MIGHT & MAGIC TRILOGIE	240	SYNDICATE WARS	285	Napoléon	335
RED ALERT : C & C	300	CAESAR II	220	Monthy Python SACRE GRAAL	295	TEAM F1	285	Gamme CD POCKET (15 titres)	
1000 CARTES POUR RED ALERT	130	CAPITALISM	300	MYST VF	325	TERMINATOR SKYNET nf	200	Prix unitaire : 139 le lot de 3 :	400
THE SETTLERS 2	330	CHAOS OVERLORDS WIN95	245	NHL 97	295	TERMINATOR FUTUR SHOCK nf	295		
COUPS DE COEUR SIMULATION		CHRONICLES of the SWORD	290	NEED FOR SPEED (ed. sp.) nf	149	THE DIG	200	EDUCATIFS et ENFANTS (apperçu)	
INDY CAR RACING 2 nf	155	CLANDESTINY	300	NORMALITY	260	THE SETTLERS 2 SC. DISK	125		
JET FIGHTER 3 NF + ECH	330	COMMAND & CONQUIER	310	NUKE IT nf (niveaux Duke N.3d)	270	TIE FIGHTER Collection	200	LES MINIMOTS : 3 titres pièce	135
RALLY CHAMPIONSHIP	285	CONQUEROR	285	ORION BURGER	345	TIME COMMANDO	300	les 3	390
SCREAMER 2	220	CONQUEST OF NEW WORLD	325	PHANTASMAGORIA	250	TOONSTRUCK	320	Mon 1er dictionnaire NATHAN	295
COUPS DE COEUR SPORT		COUPE DAVIS TENNIS	290	POLICE QUEST SWAT	310	TORIN'S PASSAGE	225	ADIBOU 2 4/5 ans ou 5/7 ans	290
FIFA 97	300	CRUSADERS : NO REGRET	270	PRO PINBALL : THE WEB nf	325	URBAN RUNNER	350	ADI CE1, CE2, CM1, ou CM2	290
NBA LIVE 97	295	DESTRUCTION DERBY 2	285	QUAKE	320	WARHAMMER	310	BARBIE STYLISTE	240
COUPS DE COEUR AVENTURE		DUKE NUKEM 3D	195	QUEST FOR FAME nf	260	WING COMMANDER IV	365	Comment ça marche NATHAN	370
CHEVALIERs DE BAPHOMET	290	DN3D PLUTONIUM PACK nf	185	RAMA	190	WIZARDRY GOLD	275	DRAGOR LE DRAGON	180
GABRIEL KNIGHT 1+2	360	EF2000 (TFX2)	215	RAYMAN	240	WORMS	255	Marine Malice et le mystère des graines	245
WIZARDRY NEMESIS	330	F1 MANAGER	240	REBEL ASSAULT 2 + MAKING OF	220	Z	295	Les 9 DESTINS de VALDO	245
ZORK NEMESIS	315	FANTASY GENERAL	320	RIPPER	350	ZIDANE FOOTBALL	125	TUNELAND	139
COUP DE COEUR REFLEXION		FLIGHT SIMULATOR 6.0 WIN	345	RISE & RULES OF THE EMPIRE	300			RAYMAN juniors 3 titres CP, CE1, CE2	139
CREATURES	205	FLIGHT UNLIMITED nf	195	RISK	295	CULTURELS		PAYUTA	225
COUPS DE COEUR ACTION		GENDER WAR	240	SCRABBLE	345			POUCE POUCE SAUVE LE ZOO	225
MDK	TEL	GENE WARS	290	SHATTERED STEEL	260	Dictionnaire Multimédia Hachette	600		
ULTRA PINBALL 2 Creepnight nf	255	GEAND PRIX 2	330	SILENT HUNTER	310	Encyclopédie Microsoft 97 vf	710		
XS	280	HIND	315	SILENT STEEL NF	335	Encyclopédie Corps Humain	295		

Tous les logiciels sont en version française sauf nf (notice en français).

Un prix vous semble trop élevé : Contactez-nous. Il s'agit sûrement d'une erreur.

OFFRES SPECIALES RESERVEES AUX 100 PREMIERES COMMANDES

Remise de 10 Frs sur les jeux « coups de coeur »		Encyclopédie MICROSOFT 97 + Atlas MICROSOFT 97 (prix hors promo 1120 F)	1070
FLYING CORPS + WARCRAFT DELUXE (prix hors promo 660 frs)	630	SPYCRAFT + Heros of Might & M 2 (prix hors promo : 645 F)	610
DIABLO + CREATURES (PRIX HORS PROMO : 520 FRS)	500	MAX + DAGGERFALL (prix hors promo : 605 F)	585

MODEM * FAX * MINITEL * ACCES INTERNET	PRIX
Carte Maxi Modem 33600 Bps (FototWin+Compuserve+AOL)	750
Boitier Maxi Modem 33600 Bps (FototWin+Compuserve+AOL)	930
Carte Maxi Modem 33600 (Warcraft2 + Duke Nukem3D + Kali32 + NetStad ..)	1120
Boitier Maxi Modem 33600 (Warcraft2 + Duke Nukem3D + Kali32 + NetStad)	1220
Boitier Maxi Modem Vocal 28800 (FototWin+Compuserve+AOL)	970
CARTES SON et ENCEINTES	
Maxi Sound16 PnP (carte son 16 bits Plug & Play Full Duplex [+ Internet Phone])	345
Maxi Sound32 Wave FX (carte son Wave 1Mo PnP + effets [+ Internet Phone])	670
Maxi Sound64 (carte son Wave 4Mo PnP +3D + Surround + effets [+ IP])	970
Maxi Sound64 Home Studio (carte son Wave 4Mo PnP +3D + Surround + Direct to disk [+IP])	1230
Enceintes 40 watts, 160 watts, 240 watts, 320 watts 3D 139 , 215 , 270,	350
LECTEURS CD ROMS ET KITS MULTIMEDIAS	
Maxi CD ROM 8X (lecteur CD ROM octuple vitesse + kit de connexion)	670
Maxi CD ROM 8X + GRAND PRIX 2 (lecteur octuple vitesse+ Grand Prix 2 + kit de connex.)	770
Maxi CD ROM 12X (lecteur CD ROM 12X + kit de connexion)	880
Maxi CD ROM 12X + GRAND PRIX 2 (lecteur 12X + Grand Prix 2 + kit de connexion)	1020
Maxi Kit 16 8X + GRAND PRIX 2 (Maxi Sound16 PnP+CD ROM 8X IDE +HP+Grand Prix 2)	1130
Maxi Kit 32 8X + GRAND PRIX 2 (Maxi32 Wave FX + CD 8X IDE + HP + Grand Prix 2)	1460
SCANNER A4 COULEUR	
Maxi Scan A4 (une passe) (scanner couleur A4 / 2400 dpi , résolution optique 600 dpi)	1500

Des prix fous toute l'année

Livraison gratuite sur Paris 5ème, 6ème, 7ème, 13ème, 14ème,15ème

Vente par correspondance uniquement

Possibilité de venir retirer vos commandes en téléphonant au 01.45.43.07.20

Bon de Commande à retourner ou à faxer à CGS Multimédia
191 rue d'ALESIA montée 4- 75014 PARIS
Tel : 01.45.43.07.20 Fax : 01.45.43.07.97

Nom .... Prénom..
Adresse ....
Code Postal .... .Ville ....Tel : ....
☐ Paiement à la commande par chèque bancaire, CCP ou mandat
☐ Contre remboursement (à réception) : Port + 35 Frs
n'hésitez pas à commander sur papier libre

Désignation	Qté	Prix
CD : port : 32 F Contre remboursement : 67 F CEE et DOM TOM : 75 F	Remise	
Matériel : port 55 F Contre remboursement : 90 F CEE et DOM TOM : Tel	Port	
Recommandé : Port + 15 F Chronopost : Tel	Total	

Téléphonez 7j/7 de 10h. à 21h. au 01.45.43.07.20.

N'hésitez pas à nous appeler après 19h nous sommes alors plus disponible et à votre écoute pour vous conseiller.

Formations DOS, WINDOWS 3.11, WINDOWS 95
DECOUVERTE DU MULTIMEDIA
Renseignements au 01.45.43.07.20 après 19h ou Sam. et Dim.

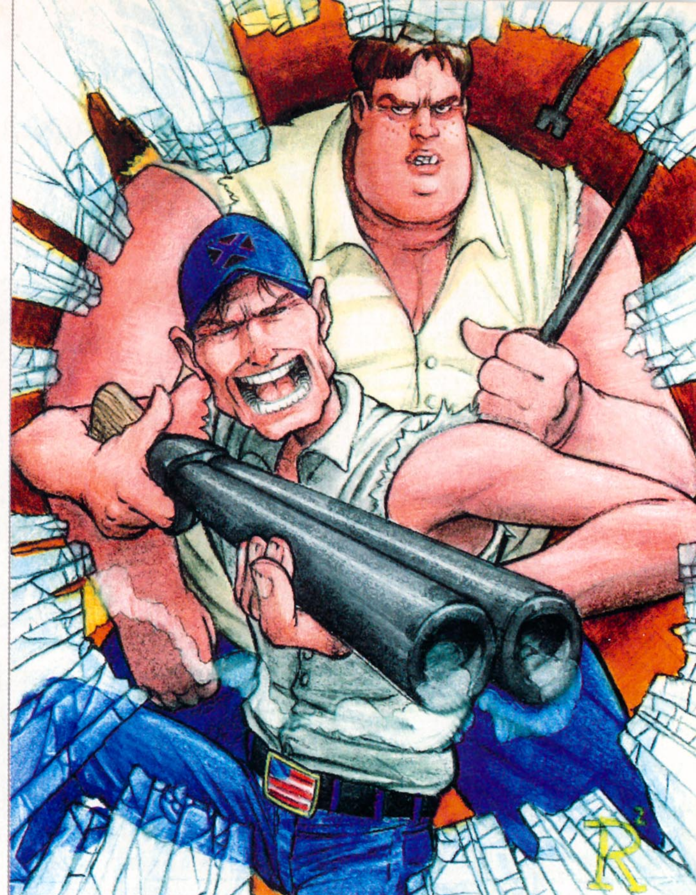
Nouveau 3615 CGS

Les prix indiqués sont tous TTC. Sauf erreurs typographiques ou modifications. Dans la limite des stocks disponibles

GRoS PLaN







Le principe de Doom semble inépuisable. Interplay prépare un petit nouveau qui ne manque pas d'ambition, puisqu'il prétend s'inscrire dans la lignée de Duke Nukem, en plus destroy encore.

Kika

Redneck Rampage

Doom-like made in Interplay



MACHINE PC CD-ROM
EDITEUR INTERPLAY
SORTIE NON COMMUNIQUÉE



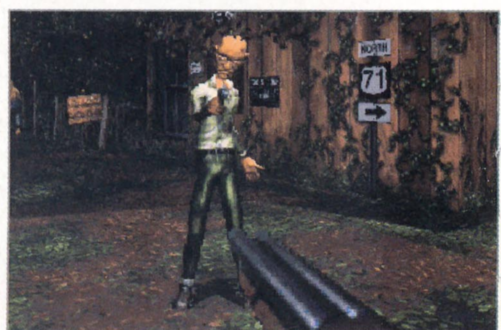
Interplay est connu pour ses jeux de stratégie, comme Max, ou d'arcade, comme Descent. Jusqu'à présent, l'éditeur ne s'était jamais compromis avec le doom-like. Il vient de réparer cet oubli. Son bébé s'appelle Redneck Rampage, et il s'annonce décapant. L'Amérique profonde servira de théâtre aux massacres. Au programme, milice, décrépitude, tout sera prévu pour que vous vous sentiez obligé d'éradiquer toutes les formes de vie qui se présenteront. Mais vous n'avez certainement pas ce genre de scrupule. Le scénario met en scène des Aliens qui aggravent la pollution locale et kidnappent les cochons. À travers 14 niveaux et grâce à 9 armes différentes, vous devrez réussir à libérer votre animal rose familier. Les combats feront rage en extérieur comme en intérieur, jusque dans des souterrains.

■ MIEUX QUE DUKE ?



Le moteur, similaire à celui de Duke Nukem 3D, aura l'occasion de prouver ce dont il est capable. En supposant les graphismes en 3D et en S-VGA, les décors risquent d'être de qualité supérieure à ceux de Duke. La version sur laquelle j'ai mis la main est déjà époustouflante. Le graphisme est remarquable et la jouabilité correcte, malgré quelques ralentissements. Cependant, il faudra semble-t-il une sacrée configuration pour faire tourner le soft correctement. Interplay recommanderait un Pentium 166 avec 32 Mo de Ram. Commencez à faire des économies…

La bande-son promet de swinguer violemment. Des musiciens connus dans le milieu, comme Mojo Nixon (UFO), Beat Farers et The Reverend Horton Het, donneront du coffre au jeu. On balancera la dynamite en rythme, comme ça. S'ils désirent avoir un meilleur aperçu du jeu, les heureux possesseurs d'un modem iront directement se brancher sur le site Interplay, http://www.interplay.com/games . Là, on peut télécharger le premier niveau jouable, mais aussi donner son avis sur l'humour du scénario. Enfin un éditeur plein d'attention pour les joueurs ! Une unique question reste à être posée : quand est-ce qu'il sort ?



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick!

N°67



- **Tests :** Warcraft 2, Tekwar, Rebel Assault II, The Dig, Police Quest SWAT, Po'ed 3DO, Cybermage...
- **Sur le CD :** Les démos de Big Red Racing, Shell Shock, Ice Break, Into The Shadow, Voodo Lounge, Bermuda Syndrome...
- **Dossiers :** Bullfrog, BBS Joystick, Supergames.
- **Loisirs :** Virtual Book L'éléphant, le monde du vin de Bordeaux...

N°68



- **Tests :** Wing Commander IV, Terminator Future Shock, Gabriel Knight 2, Outpost sur Mac...
- **Sur le CD :** Les démos deRebel Assault 2, Wipeout, Gabriel Knight II, Navy Strike, Dagger Fall, Indy Car Racing II...
- **Dossiers :** Interview Bill Roper (Warcraft 2), La retouche d'images digitales
- **Soluce :** Torin's Passage

N°69



- **Tests :** Doom 3DO, Silent Thunder, Earthsiege II, Top Gun, Marathon II sur Mac...
- **Sur le CD :** Les démos deConquest Of The New World, Silent Thunder, Earthsiege 2, Descent 2, Toshinden, ...
- **Dossier :** Faut-il brûler Windows 95 ?
- **Soluce :** Première partie soluce Stonekeep.

N°70



- **Tests :** Duke Nukem 3D, Descent 2, Command & Conquer: Opération Survie, NBA Live '96...
- **Sur le CD :** Les démos de Duke Nukem 3D, Terranova, Chronicles Of The Sword, Cyberia 2, Virtual Snooker, Bad Mojo...
- **Dossiers :** Jeux en réseau, cartes 3D
- **Soluce :** Suite et fin soluce Stonekeep.

N°71



- **Tests :** Conquest of the New World, Ripper, Big Red Racing, Civilization 2, Abuse, ATF...
- **Sur le CD :** Les démos de Abuse, AfterLife, Assault Rigs, Big Red Racing, Command & Conquer Covert Operation, Nemesis Wizardry...
- **Dossiers :** Salon ECTS Londres, Bullfrog, Shiny Entertainment, Dreamworks, Fin du PC ?, Sirtech, 3DO...
- **Soluce :** Wing Commander IV.

N°72



- **Tests :** Megarace 2, AfterLife, Deus, Settler 2, Warcraft 2, World Rally Fever, Gearhead, Prisonner of Ice Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Indiana Jones and his desktop, Shellshock, Return Fire, Organic Arts, ProPinball Mac, Wing Commander IV Mac... Et un reportage vidéo chez Bullfrog!
- **Dossiers :** Bullfrog, Salon E3 Los Angeles, Empire, Power VR, Down in the Dump...

N°73



- **Tests :** Grand Prix 2, Space Hulk, Deadline, Witchaven 2, Sensible Soccer, Olympic Soccer, Earthworm Jim 2...
- **Sur le CD :** Les démos de Advanced Tactical Fighter, Metal Rage, NetStadium... Et un reportage vidéo chez Mindscape Bordeaux
- **Dossiers :** Salon E3 suite et fin, la technologie MMX, Toons Truck, Kali 95...
- **Soluce :** Gabriel Knight 2.

N°74



- **Tests :** Syndicate Wars, Lighthouse, Time Commando, Z, AH-64D Longbow, Crusader no regret, Phantasmagoria Mac, Descent II Mac...
- **Sur le CD :** Syndicate Wars, Settlers, Time commando, Marathon, etc; Attention Windows 95 et Mac uniquement.
- **Dossiers :** Tomb Raider, Rama, Novalogic, MDK, Critérion Studios, Carnage...
- **Soluce :** Ripper

N°75



- **Tests :** Creatures, Dawn in the Dump, Clandestiny, Age of riffles, Close Combat, Gene Wars, Zork, Sherlock II, Hexen Mac, A10 Cuba mac...
- **Sur le CD :** Gene Wars, Bug, Deadline, Diablo, Road Rash, Incredible Machine, Monthy Python, Quake...
- **Soluces :** Normality, The Settlers 2.

N°76



- **Tests :** Tomb Raider, Screamer 2, Daggerfall, Warcraft II, Pandora, Spycraft, Rama.
- **Sur le CD :** Diablo, Hunter Hunted, Nascar 2, Screamer 2, Tomb Raider, Pinball 2.
- **Dossier :** Quel modem choisir ?
- **Soluces :** Zork Nemesis, Baphomet.

N°77



- **Tests :** Alerte Rouge, The Darkening, Larry 7, Master of Orion, Harvester, Monthy Python...
- **Sur le CD :** Alerte Rouge (tournante), Jetfighter III, Nascar, Terminal Velocity...
- **Dossier :** Upgrader son PC.
- **Soluce :** Daggerfall

N°78



- **Tests :** Diablo, MAX, Power F1, Blood & Magic, Plutonium Pack (Duke Nukem 3D)...
- **Sur le CD :** Sega Rally, Daggerfall, F22, Destruction Derby 2, FIFA 97, Lighthouse...
- **Dossier :** Les cartes 3D.

N°79



- **Tests :** Flying Corps, Sim Copter, Harpoon Classic 97, Sega Rally, Amber, A-10 Cuba...
- **Sur le CD :** Valdo, Skynet, Blam! Machinehead, Magic The Gathering...
- **Dossier :** Nanotechnologie
- **Guide :** Creatures (1re partie)

Retrouvez le bon de commande pour nos numéros hors-série en page 80

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.
Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port).
L'adresse où envoyer tout ça est la suivante :

JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal /_/_/_/_/_/

☐ N°67 ☐ N°68 ☐ N°69 ☐ N°70 ☐ N°71
☐ N°72 ☐ N°73 ☐ N°74 ☐ N°75 ☐ N°76
☐ N°77 ☐ N°78 ☐ N°79

Preview

AVENTURE/ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROPROSE
DÉVELOPPEUR SPECTRUM HOLOBYTE
SORTIE PRÉVUE : AVRIL





Star Trek Ge



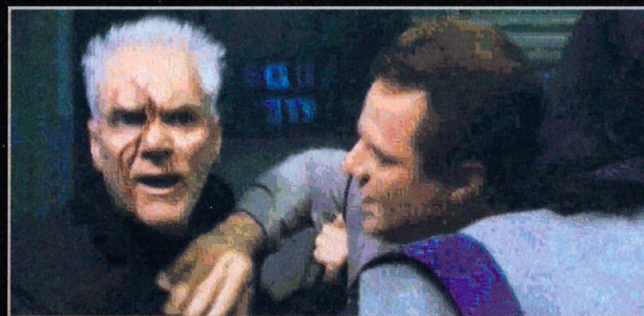
Salut les amis, c'est moi Kurt Volstein de Insterstellar News, en direct de Spacial Cuisines.
- Non Kurt, c'est l'USS Enterprise.
- Oh merde, j'me gourre tout l'temps, rapport à la forme du vaisseau qui me rappelle vaguement une poële à frire.
- Ça va, tu l'as déjà fait ce gag foireux.
- Oui mais là, je répète pour le gars Shatner qui était pas là la dernière fois.
- Shatner ? William Shatner ?
- Affirmatif mon vieux, le Shatner de la série originale. Y aura Jean-Luc Picard ET James T. Kirk dans le prochain Star Trek. Non, mais tu suis pas l'actualité ! Le septième film sort incessamment sous peu au ciné.
- Ah bon ? Et là, c'est quoi ?
- Là, c'est le jeu développé par Spectrum Holobyte pour Microprose. Vidéos plein écran MPEG, Super VGA, déplacement à la Doom, combats spatiaux en 3D, aventures palpitantes...
- Sans déc., ça va être génial comme soft !
- Beeeuuh, faut pas exagérer non plus. C'est un jeu pour les Trekkies, la secte des adorateurs de pyjamas bicolores, mais bon c'est vrai que ça n'a pas l'air dégueu... T'auras qu'à lire le test.
- Ok, ok, tu marques un point, là.

Iansolo



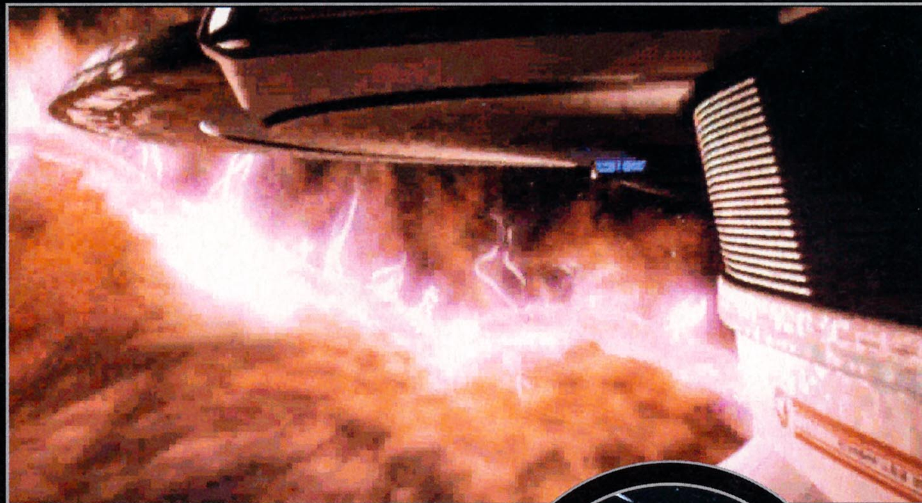
Et voilà notre ami Malcolm Mc Dowell, transfuge de Little Computer People qui a décidé d'habiter dans un ordi vu qu'il ne tourne plus que des jeux vidéo. ▶





Vidéos plein écran MPEG, Super VGA, déplacement à la Doom, combats spatiaux en 3D, aventures palpitantes...

Les séquences vidéo ont directement été tirées du film, ça risque d'être très beau.



nerations

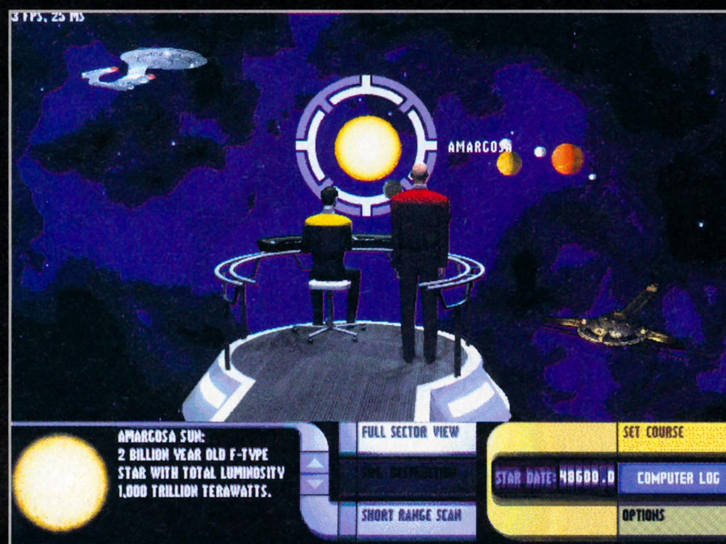




Grande nouveauté du dernier Star Trek : les déplacements comme dans un Doom.



Lors des missions, vous pourrez prendre le contrôle de 15 personnages différents.







Preview

SIMULATION DE FOOT
PHILIPS MÉDIA
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE AVRIL



UEFA Champions League







Ballon + cacahuète = pognon + gueuzesses... Voilà l'équation du quatrième degré à résoudre pour espérer se retrouver, comme Canto, joueur adulé à Manchester. Eh bien, UEFA Champions League 1996/97 sera la première simulation de Ligue des Champions sur PC. En 3D temps réel et en S-VGA, ce soft a été réalisé sous le haut patronnage de l'UEFA. Il comportera donc les vrais équipes, insignes et maillots de la vraie Ligue. Vous pourrez constituer votre formation, l'entraîner, lancer des cacahuètes aux joueurs à travers les barreaux, apporter des oranges à Tapie, voire remporter la victoire le pad à la main lors d'une rencontre endiablée (de deux à quatre joueurs pourront s'affronter, mais successivement ; ce qui n'est pas le cas de la version PlayStation, allez comprendre pourquoi).

Moi vouloir être riche et célèbre. Moi bientôt lire test de UEFA Champions League dans Joystick. Alors moi content.

Iansolo



▲ *Parmi les mouvements réalisés en Motion Capture, on pourra admirer : tacles, talonnades, accrochages par le maillot, bicyclettes, reprises de volée... Les animations sont aussi très détaillées : échauffement des joueurs, injures, récupération de la balle hors du filet, goal organisant sa défense, faux-pas...*

MANCHESTER UNITED

POSITION DEFENCE
NUMBER 28
SPEED
STAMINA
POWER

4-4-2 MIDFIELD

1 SCHMEICHEL
2 NEVILLE
6 PALLISTER
3 IRWIN
28 NEVILLE
13 MCCLAIR
26 SHARPE
8 BUTT
10 BECKHAM
7 CANTONA
11 GIGGS
25 PILKINGTON
4 MAY
19 CASPER
16 KEANE
17 VAN DER GOU
31 PARKER





▲ *En plus du mode Ligue, il y aura un mode International (32 équipes pour un tournoi de style FIFA) et un mode Démonstration (rencontres amicales entre n'importe quelles équipes).*

Preview

PC CD-ROM,WIN95
EDITEUR GAMETEK
DÉVELOPPEUR GORILLA SYSTEMS CORPORATION
SORTIE PRÉVUE AVRIL

Flip Out

Vous connaissez l'histoire de ces trucs gluants genre mashmallows fluo qui font tout pour vous mettre des bâtons dans les pattes ? Non ? Alors, ne vous inquiétez pas, Gametek vous en prépare une version expurgée. Ces petits machins se promèneront en effet dans Flip Out, qui est un jeu de réflexion. Vous devrez cogiter et observer pour arriver à les déposer au bon endroit sans qu'ils s'écrasent.

Kika

▲ *Zerograv : Il vous faudra replacer les carrés au bon endroit en les faisant sauter, tout en évitant la chose.*

▲ *Yellow : Trois intrus vous empêcheront de mettre les sales bestioles sur leur couleur.*

ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE AVRIL







▲ *3D temps réel oblige, vous disposez de toute une palanquée de vues différentes pour plonger dans le monde d'Interstate 76 : vue intérieure, et nombreuses vues extérieures.*

Interstate



Nous allons faire un petit effort d'imagination, ensemble, là, main dans la main. Imaginez, donc, qu'une méchante guerre bien meurtrière, bien globale, à forte tendance nucléaire, ait éclaté pendant un épisode de Starsky et Hutch. En plein milieu, hein, au moment même où Starsky trouve enfin Uggy les bons tuyaux pour lui demander un conseil, et que celui-ci lui file un plan incroyable, que du coup bon sang c'est pas croyable Starsky n'a plus qu'à foncer avec Hutch pour arrêter les voleurs. Merci, Uggy.

Le scénario d'Interstate 76, c'est un peu ça (un peu). Du coup, on trouve des tas de types en train de se tirer des bourres et de se foutre des branlées à coups de bagnoles, des types qui froissent de la tôle avec le sourire, qui aiment bien se faire exploser les uns les autres, sur fond de musiques psyché des années 70, et tandis que tout le monde est habillé en pat' d'éph'. Dans Interstate 76, l'odeur du cambouis se mêle allégrement à celle du patchouli.

Un Mad Max qui se déroule en 1976, un Car Wars version Flower Power.

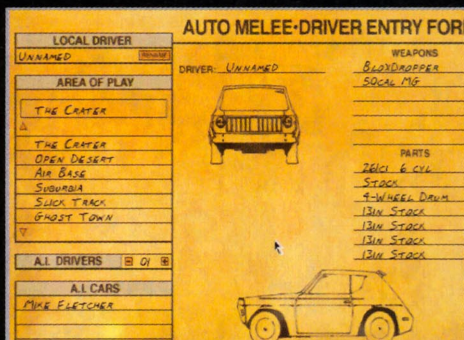
Des tas d'histoires de vengeance, de bandes rivales, de méchants et de gentils, traînent tout au long des nombreuses missions qui composent l'aventure Interstate 76. Ah oui, car on ne se contente pas de vous mettre sur la route avec une voiture surarmée, y a un vrai scénario qui a l'air pas mal du tout. Les personnages ont tous leur personnalité, leurs motivations propres, et passent leur temps à se parler à l'aide de CB. À noter que les voix, en anglais dans la pré-version que nous avons reçue, étaient tout simplement excellentes. On se croirait dans un film de Blaxploitation.

Le graphisme est entièrement en 3D calculée en temps réel, et les programmeurs ont repris pour base le moteur de Mechwarrior 2 : un signe de qualité qui ne trompe pas. Pour l'instant, la maniabilité des voitures est un peu étrange, mais, encore une fois, il ne s'agit que d'une preview, les gars.

Une super bande-son, un jeu violent, un scénario délirant : mince, cet Interstate 76 a l'air plutôt excitant.

Seb







Que se serait-il passé si Jimmy Hendrix avait dû composer la bande-son de Mad Max ? Vos oreilles vous le diront quand vous jouerez à Interstate 76. ▶

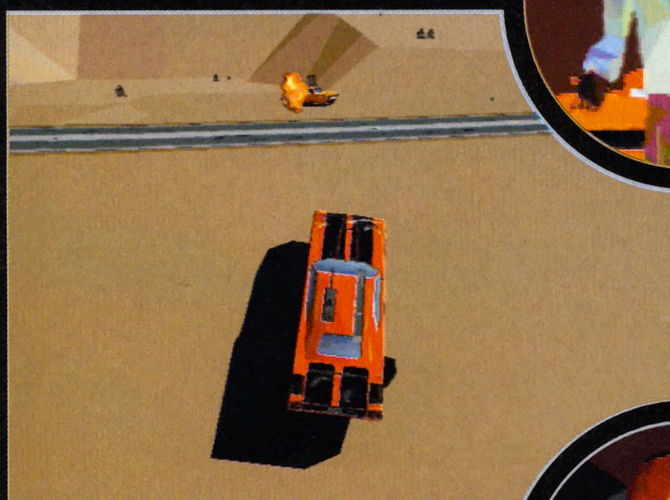


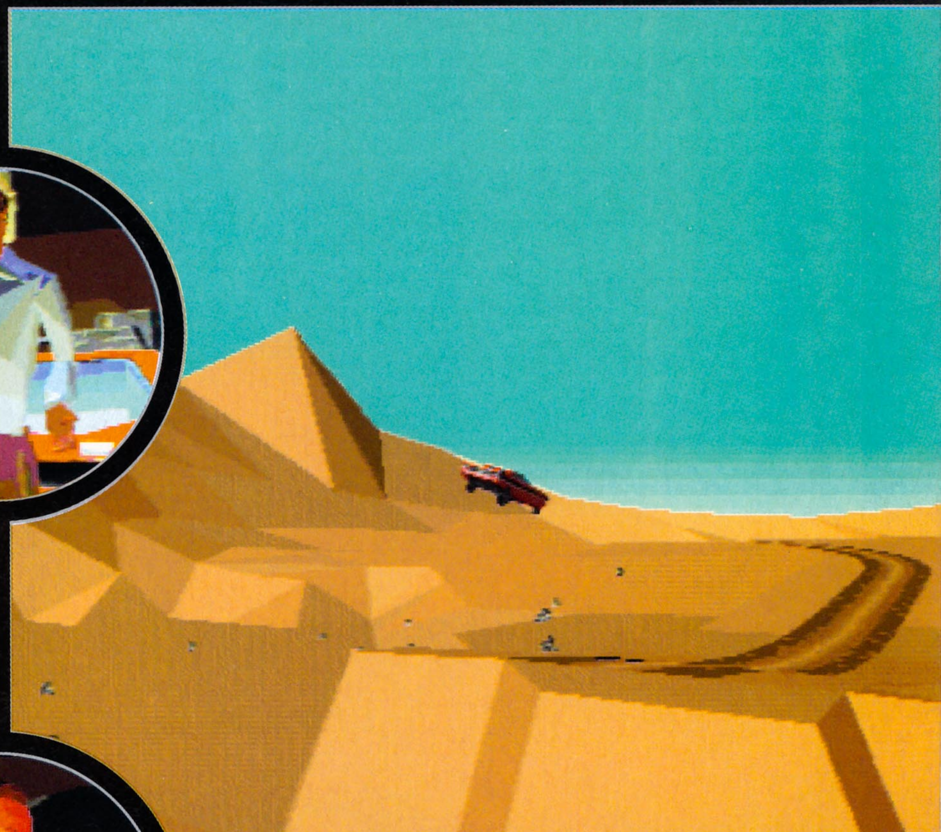


◀ Les bagnoles sont vraiment excellentes, bien destroy et joliment armées. Vous aurez même le plaisir de cartonner des bagnoles de flics.

76











▲ La plupart des bastons se déroulent dans de méchants déserts : forcément il n'y a pas beaucoup de bâtiments à afficher, du coup.



Des scènes cinématiques absolument géniales accompagnent le jeu, dans les intros ▶ et entre les missions ainsi qu'aux moments clés du jeu. On y découvre nos héros en pat' d'éph' et coupes afros. La musique colle aussi parfaitement avec l'ambiance du jeu.

Preview

STRATÉGIE/ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR RATCLIFF
SORTIE PRÉVUE : AVRIL



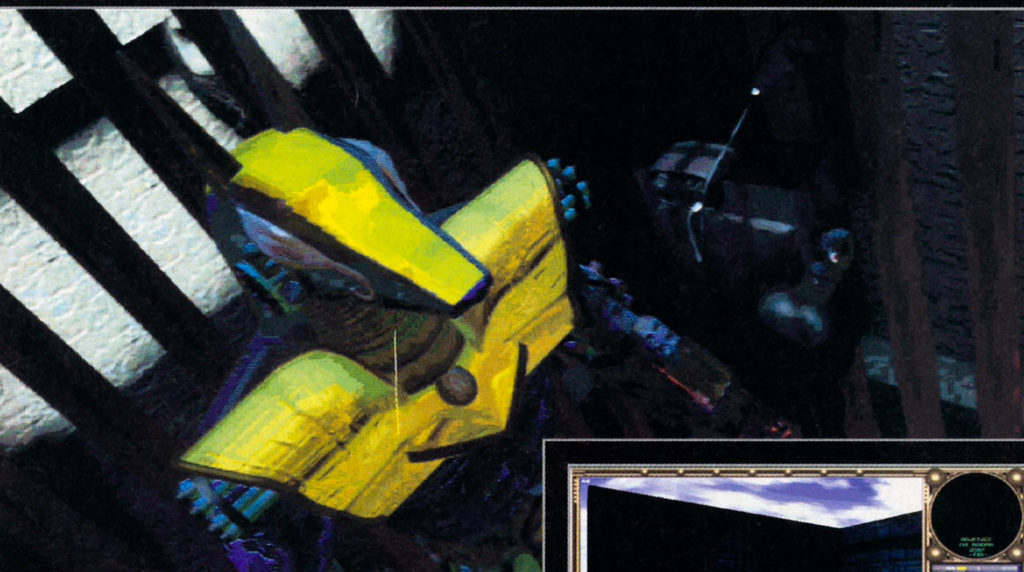




Sca

Scarab sera un jeu de stratégie/action basé sur des robots modélisés à partir des dieux égyptiens du monde souterrain : Anubis, Horus et Sekhmet. Scarab proposera un mode contre l'ordinateur, mais surtout du multijoueur grâce à DirectPlay sous Toutankharton95. Vous pouvez en juger par les photos : voilà un jeu de l'après-Stargate, ce que ne dément pas une datation précise au carbone 14. Aux dires des développeurs, la stratégie de Scarab le rapprochera de softs comme Archon 1 & 2 ou du Risk. Le nerf de la guerre sera le combat et la lutte pour le contrôle de territoires. Dans des décors en 3D, ambiance égypte pharaonienne, deux équipes s'affronteront. Leur but ultime : créér une grille énergétique en plaçant judicieusement 12 tours sur le terrain. Chaque équipe disposera d'un vaisseau de ravitaillement qui sera la cible préférée de l'équipe adverse. Les gros Bill pourront se préparer à la réincarnation en optant pour un mode combat temps réel à la Doom. Bref, un soft original aux allures de sphinx, que nous sommes rudement pressés de tester.

Iansolo



▲ *Comme vous pouvez en juger par vous-même, l'univers de Scarab n'est pas très éloigné de celui de Stargate. Un mélange de S.F. et de Mythologie.*











▲ *Il était content, le p'tit père Anubis. Juché sur les hauteurs, il contemplait la ville qui allait bientôt être sienne.*



Le but ultime : créer une grille énergétique en plaçant judicieusement 12 tours sur le terrain



rab





▲ Même si les joueurs verront en premier lieu un énième jeu de baston, le contrôle de l'énergie sera crucial dans la partie. Une énergie à plus de 50 % incrémentera le compteur de temps. Une fois le temps écoulé, l'équipe perdra.







L'environnement en 3D mappée semble de très bonne facture, avec de nombreuses vues extérieures. Le mélange de 3D face pleine avec du filaire est plutôt réussi. ▶



Preview

ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR MAXIS
DÉVELOPPEUR ANCO
SORTIE PRÉVUE AVRIL





Kick Off 97



Voici donc le retour de Kick Off amélioré par Anco. Il a su garder le même esprit. De nombreux joueurs ont regretté la disparition de la vue de dessus dans les derniers softs de foot. Dans celui-ci, les programmeurs l'ont préservée, rendant ainsi à la stratégie son rôle si souvent oublié. Ce ne sera plus de l'action pour de l'action. Les anciens se souviendront avec bonheur de leur premier Kick Off, en revoyant les petits sprites s'agiter. Ceux-ci ont un peu grandi et sont plus détaillés, mais ils vont toujours aussi vite. Pour ceux qui préfèrent la beauté du geste, cette version offrira une vue en 3D, la caméra se promenant parmi les joueurs. Les dernières techniques, comme la Full Motion Capture, ont été utilisées : les attitudes des joueurs ont donc été réétudiées dans un souci de réalisme. Tous les fanas devraient y trouver leur compte. De multiples options seront accessibles (un éditeur d'équipe, par exemple). Avec plus de 76 équipes internationales et 250 clubs de ligues européennes, ce soft s'annonce comme l'un des meilleurs.

Kika

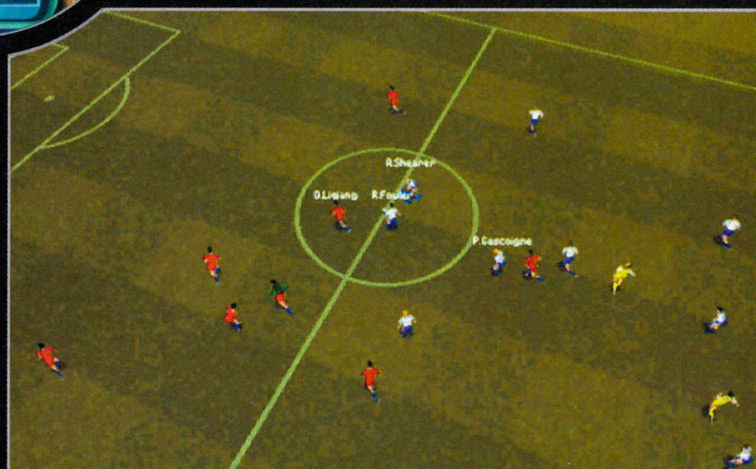






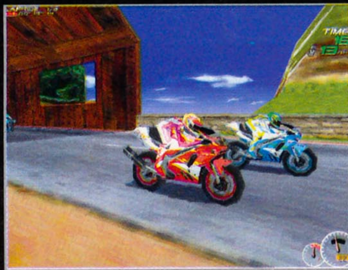






Preview

COURSE DE MOTOS
PC CD-ROM
ÉDITEUR DELPHINE
SOFT. INTERNATIONAL
SORTIE PRÉVUE AVRIL





Moto Racer



Moto Racer, donc. C'est marrant la vie, quelquefois, hein. Me v'là de retour après mon accident moto (non non, c'était pas une blague) et je me retrouve au guidon. Bon, passons. Moto Racer, notre ami Iansolo (qui, je tiens à le préciser, est également un sale motard) vous en a déjà pas mal causé le mois dernier, alors je n'vais pas trop m'étendre, si je puis dire. Ce jeu de course vous mettra au guidon de deux engins radicalement différents, à savoir la ZX9R de chez Kawa et la 360SX de chez KTM. Les amateurs de tout-terrain et de bitume seront donc aux anges, ce soft semblant vraiment très prometteur. De nombreuses vues différentes vous permettront de vous admirer sous toutes les cicatrices, que ce soit en plein wheeling ou bien lors d'une gaufre magistrale. Plusieurs résolutions vous feront bénéficier d'une vitesse d'affichage correcte en fonction de votre bécane, mais une fois de plus seuls les riches et les nantis pourront bénéficier à la fois de la beauté et de la fluidité. Mais bon, ça, vous commencez à le savoir.

Fish-burn













◀ *Vrrrrrrooooooooooooo oooooooooooooooooooooo oooommm... blokhiiiiiiiiiiiii... pafff... sckarctagablang... crashkladasboïngpafcrash.. glissssssssss... booooum... aïeaïeaïeaïeaïeaïe, j'ai mal...**

*Enregistrement sonore de la gamelle de Fishbone

Preview

STRATÉGIE GALACTIQUE
PC CD-ROM
ÉDIT. EMPIRE INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE MARS

Stars!

Stars! a déjà acquis une solide réputation au sein de la communauté shareware, notamment sur Internet. Et nombre de magazines anglais l'ont annoncé comme le top du top en matière de stratégie. Déjà des milliers de joueurs s'affrontent tous les jours dans ce jeu de conquête galactique étonnant. Étonnant, non pas au niveau du graphisme, des sons ou de l'esbroufe technologique, mais de son intérêt, de sa profondeur et de son immensité. Et voilà qu'Empire en acquiert les droits et distribue une version commerciale. On y gagne alors un joli manuel tout à fait complet, des cartes, le tout sur un CD-Rom rempli de musiques.

Il ne vous reste plus, alors, qu'à partir à la conquête d'univers entiers, à conquérir des planètes, et à foutre sur la gueule de vos adversaires, en solo ou contre d'autres joueurs humains en réseau ou par Internet.

Seb

▲ *Évidemment, comme ça, couché sur le papier, le jeu n'est pas très impressionnant. Son avantage n'étant pas d'être beau mais passionnant.*

STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR INTER. MAGIC
DÉVELOPPEUR MICOMEQ
SORTIE PRÉVUE AVRIL







Fallen Haven



Zou, direction le XXIVe siècle. Le grand âge de la diaspora commerciale pour des mégacorporations comme la Matsusony-Laanson. L'âge de la grande mise sur la gueule aussi, vu qu'on est tombé au détour de la galaxie sur une sale race d'Aliens expansionnistes : les Taurans. Avec Fallen Haven, Interactive Magic nous promet une dose quotidienne de stratégie. Construction de bases, recherche de technologies, batailles en tour par tour : un cocktail de déjà vu, mais ici en résolution S-VGA. Quoi qu'il en soit, nous ne manquerons pas de jeter un œil scrutateur sur Fallen Haven dès que la version de test atterrira à la rédaction.

lansolo







▲ Pour chaque scénario, il faudra conquérir tout plein de territoires... genre 15.





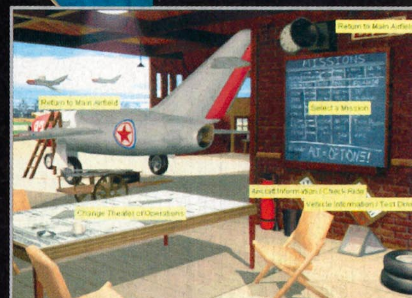
▲ Le meilleur, dans ce type de jeu, ce sont les combats. Sachez en outre que vous pourrez jouer les humains aussi bien que les Aliens. Chaque race disposant de ses avantages et points faibles. Un mode deux joueurs humains est bien entendu disponible.

SIMULATION VOL/RÉSEAU
PC CD-ROM - WIN 95
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR INTER. MAGIC
SORTIE PRÉVUE AVRIL





Air Warrior 2



▲ Le hangar de la campagne de Corée : en arrière-plan, le gros cul d'un Mig.

Existant depuis plus de cinq ans en version on-line, Air Warrior n'a jamais vraiment été détrôné de la première place du podium des simulateurs de vol sur Internet (même pas par le récent et excellent Warbirds). Interactive Magic vient de décider sa commercialisation dans une toute nouvelle mouture. Au programme, 35 avions de combat aux cockpits et aux modèles de vol extrêmement détaillés : plus de 300 missions en solo à travers des campagnes se déroulant pendant la Première et la Deuxième Guerre mondiale, ou pendant celle de Corée. Mais aussi la possibilité de jouer en réseau dans des arènes pouvant compter jusqu'à une centaine de pilotes, et pour les plus couards d'entre nous de se glisser dans la peau d'un mitrailleur de B17 pendant qu'un autre joueur le pilote.

Bob Arctor





▲ Pour permettre une grande fluidité du jeu en réseau, les paysages sont réduits à un graphisme des plus sommaires.

Preview

STRATÉGIE/TEMPS RÉEL
PC CD-ROM
ÉDITEUR VIRGIN
DÉV. WESTWOOD
SORTIE PRÉVUE MARS



Si vous ne l'avez jamais vécu, croyez-moi, vous avez raté... le plaisir de prendre un raid aérien sur la gueule, une sensation inégalable.



Command & Conquer

J'ai deux nouvelles, une bonne et une bonne. La première c'est que nom de Dieu de nom de Dieu, après Warcraft 2, Command & Conquer, l'autre meilleur jeu de cette foutue planète est enfin adapté pour Mac. La deuxième bonne nouvelle, c'est que cette version aura de quoi faire baver de jalousie les possesseurs de PC, événement qui se fait cruellement rare en cette saison pourtant aride pour les pommes.

Alors, quoi de neuf ? Ben ce sera ce bon vieux C&C, idem à la version PC en ce qui concerne l'interface, les scénarios, excepté qu'il sera dix fois plus beau. Bon, maintenant j'ai deux autres nouvelles, une bonne et une bonne. La bonne c'est qu'on pourra jouer en plein écran même sur des 21 pouces, et la bonne c'est que cette version sera compatible PC pour jouer en réseau, modem ou Internet, grâce à un patch qui sera fourni dans le CD. Manque plus que Duke Nukem 3D sur Mac, et le monde sera parfait.

Monsieur Pomme de terre

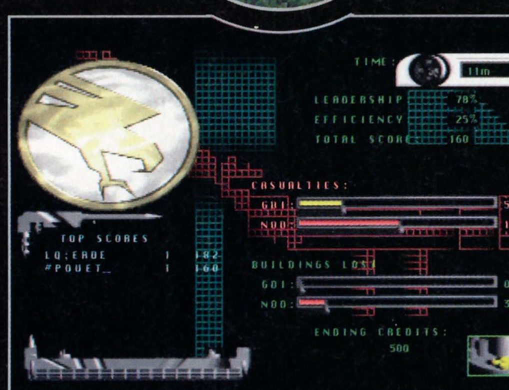


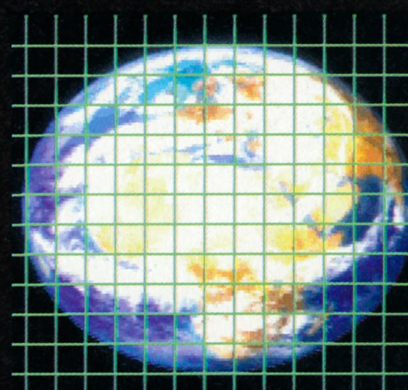






Facho et Coco sont dans un bateau. Choisissez votre camp, et poussez l'autre à l'eau.





À ne manquer sous aucun prétexte, l'intro de C&C est un modèle du genre. Elle vous fait entrer dans le jeu dès le premier coup d'œil.

Preview

SIMULATION DE BLINDÉS
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉV. INTERACTIVE MAGIC
SORTIE PRÉVUE AVRIL

▲ Le poste de contrôle de l'obusier.

M1A2 Abrams

Destiné, dès sa création, à devenir le nouveau "Main Battle-tank" de l'armée américaine comme le Leclerc chez nous ou le motoculteur en Suisse, le Abrams est une masse de métal de 40 tonnes ayant la particularité de pouvoir tirer un obus sur une cible située à plus de 1,5 kilomètre, tout en roulant à 60 km/h sur terrain accidenté.

Le dernier jeu d'Interactive Magic va vous mettre aux commandes de ces tanks et autres véhicules au travers de trois campagnes (Bosnie, Iran, Ukraine). Cette simulation vous permettra de vous glisser dans votre coquille de métal pour aller combattre le bolchevique à travers le monde. En pénétrant le monstre, on pourra accéder aux panneaux de contrôle moultement détaillés des postes du tireur, du mitrailleur ; et bien sûr, juché sur la tourelle, on pourra jouer au chef de tank.

Bob Arctor

▲ L'amitié est au bout du canon.

La carte du scénario (elle existe aussi en version lisible). ▶

petites annonces

Dép. 76 Vends Flashback, Warcraft 2, Dark forces, Pro Pinball, Discworld et les Guignols de l'info sur MAC : 200 Frs pièce, prix si lot. Tel au 02 35 23 03 31.

Dép. 77 Vends nbx jeux : Command and Conquer, Tomb Raider, WC3, Fade to Black, Ecstatica, Inca 2, Aliens, Shivers, Phantasmagoria, Prisoner of Ice... de 40 à 250 Frs. Tel à Guillaume au 01 64 26 27 52.

Dép. 77 Vends carte mère 486 DX4 100 256 Ko cachés avec CPU 4x1 Mo, carte vidéo Trident 1 Mo. Tel au 01 64 20 05 32 après 18 h.

Dép. 77 Vends écran 17" Targa tbe : 2600 Frs, modem Kortex 28800 neuf, jamais servi 600 Frs. Tel au 01 64 42 07 25.

Dép. 77 Vends jeux : Red Alert, Fifa 97, Diablo... Dos Santos Miguel 5 Avenue Zephirin Camelinat 77176 Savigny le Temple.

Dép. 77 Vends 386 SX 16, 1 Mo de Ram, 40 Mo DE, DD, lecteur 5", écran VGA couleur 14", le tout : 850 Frs. Tel à Emmanuel au 01 64 37 01 46.

Dép. 78 Vends jeu GP2, modem, fax, minitel, prix à débattre. Tel au 01 30 55 59 70 à Grégory.

Dép. 78 Vends sur PC CD Rom : Police Quest, Swat neuf, non déballé 300 Frs et Syndicate Wars 200 Frs. Tel à Fred au 01 30 61 71 69 le matin avant 12 h.

Dép. 78 Vends DD 1,6 Go IDE + rack 800 Frs (Maxtor, sous garantie 09/96, jamais servi). Tel à Hachmi au 01 30 54 26 66 ou par E-mail : rami-hachmi@magic.fr.

Dép. 78 Vends maxi TV Vido : Tuner TV, capture 800 Frs, vends Daytona USA, Virtua Cop : 100 Frs, lecteur CD x2 : 100 Frs, barrettes 8 Mo 32 bits : 200 Frs. Tel au 01 39 15 90 84.

Dép. 78 Vends Screamer 2 VF 150 Frs, USNF VO 50 Frs, NHL 95, 7th Guest, Hand of Fate : 50 Frs. Tel à Chirstophe au 01 30 99 43 32 entre 18 h 30 et 20 h 30.

Dép. 78 Vends 4 Mo Ram 32 bits : 100 frs, 2 Mo 32 bits : 75 Frs, vends jeux CD : 7th Guest, Crusader No Remorse : 100 Frs (neufs) et Gabriel Knight 2 : 200 Frs. Tel à Sébastien au 01 30 64 15 49.

Dép. 78 Vends PC multimedia 486 DX2 66, 8 Mo Ram, DD 420 Mo, écran 14" SVGa, CD Rom x4, carte son SB Pro, Win 95, jeux : 3800 Frs. Tel au 01 30 71 66 46.

Dép. 87 Vends IBM Pentium 100,16 Mo Ram, DD 850 Mo, carte graphique Trident 1 Mo, écran 15" SVGA, carte son : Vibra 16, Win95, Destruction Derby, Lotus SMart Suite : 8000 Frs à débattre. Tel au 05 55 06 91 22.

Dép. 88 Vends CD Rom à 100 Frs : Dragon Lore, Creature Shock, Subwar 2050... cherche contacts et modem. Richardot Pierre 1 Place des 111 Volontaires 88340 Val d'Ajol ou tel au 03 29 30 58 52.

Dép. 91 Vends Pentium 90 256 Ko cachés, DD 1 Go en SCSI, CD Rom, SB16, carte SVGA 1 Mo, écran 14", imprimante Joystick et nbx logiciels, modem : 5000 Frs à débattre. Tel au 01 60 85 07 17 à Karl.

Dép. 91 Vends Pentium 90, 256 Ko caché 16 Mo DD 1 Go SCSI, CD Rom, carte son SB 16, carte et écran SVGA 64 bits, modem, imprimante laser, joystick et souris : 5000 Frs à débattre. Tel au 01 65 85 07 17 ou au 01 69 88 88 63 à Karl.

Dép. 91 Vends Down in the Dumps comme neuf (notice et boite) : 300 Frs. Tel à Stéphane au 01 60 12 38 20.

Dép. 91 Vends barrettes 512 Ko PB cachés, CG Miro 12 PD, CG Tseng Lba PCI, Alerte Rouge, Battleground Ardennes, Apache, EF2000 Tactcom, achète Flying Corp VF et Max. Tel à Arnaud au 01 69 84 84 01.

Dép. 91 Vends Pentium 90 24 Mo Ram, 2,5 Go DD, CD Rom x4, carte SCSI Adaptec 2940, carte SVGA Diamond 2 Mo, carte son SB, 2 HP, 1 Joystick, Win 95 et jeux et logiciels, écran 20" SVGA + modem : 9600 Frs. Tel au 01 69 49 15 91.

Dép. 91 Vends Windows 95, MS Office Pro 95, MS Plys et Norton Antivirus 95. Tel à Christophe au 01 64 46 13 61.

Dép. 91 Vends kit multimedia : Maxi Sound 16 comprenant SB Pro 2, 2 HP, CD Rom 4x, LBA, Rebel Assault, Under a Killing Moon (4 CD), acheté 4000 Frs, vendu 1000 Frs. Tel à Sylvain au 01 64 57 57 40.

Dép. 91 Vends PC P166, CD Rom, carte son, 16 Mo, DD1,2 Go, écran 14", SVGA : 5500 Frs.T el au 01 69 46 29 82.

Dép. 91 Vends modem externe 28800 + doc CD Rom Panasonic 2x : 300 Frs, modem 900 Frs. Tel au 01 69 57 91 92 le soir.

Dép. 92 Vends P166, carte mère VX 256 Ko cachés, 16 Mo EDO, DD 1 go, carte vidéo MPEG, carte son 16 bits PNP, lecteur CD Rom x8, moniteur SVGA, clavier, souris, HP, boitier minitour neuf garanti 1 an : 6590 Frs. Tel au 01 47 39 66 92 de 9 h à 17 h ou au 06 08 96 24 47.

Dép. 92 Vends 486 Dx2 66, Ram 4 Mo, vidéo VLB Cirrus, écran 14" 1024, son SB16, HD 240 Mo, CD Rom x4 Mitsumi, le tout pour 2000 Frs. Tel au 01 47 41 76 35.

Dép. 93 Vends PC complet CPU 133 Mhz, écra 14" SVGA couleur, mémoire, clavier Win 95 : 3600 Frs, vends également portable 386 : 1900 Frs + 32 Mo Ram 500 Frs, lecteur CD 8x : 450 Frs, écran couleur 14" : 450 Frs, imprimante 250 Frs. Tel au 01 43 32 41 41.

Dép. 93 Vends jeux PC de 100 à 150 Frs : Alerte Rouge 2, Discworld 2, Tomb Raider, Road Rash, Settlers 2, Civilisation 2, Heroes 2, Caesar 2, 3D Pinball, Diablo, GP 2... Tel au 01 48 02 06 37 à Tanguy.

Dép. 94 Vends manettes Thrusmaster : FCS MK2 et WCS MK2 état neuf, les 2 : 600 Frs. Tel au 06 09 80 77 33.

Dép. 94 Vends écran 14" : 400 Frs, jeux PC CD 150 Frs. Tel au 01 46 86 70 69.

Dép. 93 Vends ou échange : Urban Runnern Phantasmagoria, Gabriel Knight 2 : 150 Frs, Fullthrottle, WC3 3, Under a Killing Moon : 100 Frs miéce, Bioforge, Actua Soccer 96, Commander Blood VO : 60 Frs, Star Trek NG : 90 Frs. Tel à Christian au 01 43 08 10 66.

Dép. 93 Vends Pentium 16 Mo Ram, DD 1,2 Go, carte mère 256 Ko, carte vidéo S3 864, CD Rom x4, écran 15" avec filtre, clavier, souris : 5300 Frs. Tel au 01 48 48 94 73.

Dép. 94 Vends 486 Dx2 66, 8 Mo, DD 335 Mo, CD Rom, écran 15", HP 80 W, carte SB 16 ASP, vidéo Cirrus VLB, imprimante HP 520 DJ, très nbx logiciels, 256 Ko cachés, le tout pour 4500 Frs à débattre. Tel au 01 45 95 16 51 à Jérôme.

Dép. 94 Vends carte mère Intel Zappa 256 Ko cachés + carte vidéo 64 bits Alliance Promotion 600 Frs. Tel à Thierry au 01 43 76 08 60.

Dép. 94 Vends imprimante Epson 100 24 aiguilles : 500 Frs, 486 DX2 66, Overdrive Intel 250 Frs, Ram 1 Mo, 8 bits : 100 Frs pièce, 4 barrettes, cherche correspondants Zip 100. Teigny JF 241 Avenue des Grands Godets 94500 Champigny sur Marne.

Dép. 94 Vends Matrox Millenium 2 Mo ext 8 Mo : 1200 Frs ou Diamond Stealth 3D2000 : 800 Frs port compris. Tel à Paulo au 01 48 53 18 03 après 19 h.

Dép. 94 Vends PC Intel 166, 16 Mo EDO DD 2 Go, lecteur CD x8, moniteur 15", imprimante à jet d'encre, Kodak... 8000 Frs. Tel au 01 43 74 17 55 à Philippe.

Dép. 95 Vends jeux PC CD : Destruction Derby, Worms, Fullthrottle, Dark Forces, Fifa 96, Rayman entre 100 et 200 Frs pièce, échange possible contre jeux Playstation. Tel au 01 39 83 13 42 après 17 h.

Dép. 95 Vends Pentium 166 Multimedia DD 2,6 Go, 32 Mo, écra 15", CD Rom x8, carte son, fax, modem 28800, Dos, Windows, Word 6, Excel, 350 Mo, jeux, sous garantie : 8950 Frs. Tel à Dominique au 01 34 28 14 27.

Dép. 95 Vends Multimedia Pentium 120, 16 Mo Ram, DD 1,2 Go, CD x4, SB Pro, SVGA 14", HP x2 25 W, souris, jeux, logiciels : 6300 Frs, vends C & C, NFS... recherche Matrox Millenium ou Mystique 2 ou 4 à petits prix. Tel au 01 34 10 41 18 à David après 18 h.

Dép. 95 Vends Prince of Persia 100 Frs, Ultimate Doom 100 Frs, Chaos Engine 150 Frs, Captive 150 Frs, LBA 60 Frs, Dune Mast 2 : 60 Frs, Underworld 1 et 2 : 60 Frs. Tel à Vincent au 01 39 35 96 36.

Dép. 99 Vends jeux PC CD en NF,Wages of War, Red Alert, Warwind, Swat, Daggerfall, Warcraft 2, Myst... à partir de 125 Frs. Mr Ceelen V. Houtstr 59, B-3800 St Trond Belgique.

DIVERS

ACHAT

Dép. 91 Achète cartouches d'encre KX-P145 pour imprimante Panasonic KX-P1124, 24 aiguilles. Tel au 01 60 11 42 85.

VENTE

Dép. 13 Vends lecteur CDI Philips neuf, cédé 2100 Frs + 40 CD (films, jeux, concerts, culturel) à partir de 70 Frs. Tel au 04 42 21 49 31.

Dép. 51 Vends 3DO + 19 jeux + 3 manettes (1 turbo) + 1 Sampler : 2500 Frs. Tel au 03 26 09 37 22.

Dép. 75 Vends n° de Joystick (n°10 à 60) de 15 à 20 Frs pièce. Tel au 01 45 39 29 88 à Fabrice.

Dép. 94 Vends 3DO + 11 jeux : 600 Frs. Tel à Vincent au 01 48 76 23 88.

Dép. 95 Vends 3DO Goldstar + 13 jeux : 2300 Frs, imprimante Epson Stly Color 2S, très peu servi, volant PC, tbe : 250 Frs. Tel à Fabien au 01 30 31 26 60 de 10 à 20 h.

JOB

Dép. 59 Graphiste 2D (DPaint/Photoshop), 3D (bonne maîtrise de Lightwave, connaissance de 3DS4) propose service en tant qu'indépendant. Maxime Desmettre 54 Rue de la Chaussette 59163 Conde sur l'Escaut ou tel au 03 27 40 67 02.

Dép. 75
Assistant localisation
Description poste : organisation et suivi localisation partie du catalogue, suivi budgets correspondants, traductions, tests.
Profil : maîtrise parfaite anglais, bonne connaissance jeux micro et console et informatique, maîtrise parfaite langue et orthographe françaises, disponibilité.
Testeurs
Description poste : tests versions françaises jeux, vérification cohérence entre jeux et manuels, rédaction rapports de vérification, emploi temps partiel, horaires souples.
Candidatures à envoyer à : Virgin Interactive, Sophie Cristobal, 233 rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris. Fax : 01 40 45 01 99.

Dép. 78 Passionné d'informatique actuellement en BTS Action Commerciale 2ème année, cherche employeur pour contrat d'alternance pour poursuivre étude Bac + 4. Prevost Christophe 37 Avenue des Tilleuls 78200 Magnanville.

Dép. 92 Eidos Interactive France recherche : 1 CHEF DE PRODUIT. Dans le cadre de la poursuite du développement de son activité sur le marché français. Eidos Interactive, société leader dans l'édition et la distribution de logiciels de jeux, recherche un chef de produit. Fort d'une expérience professionnelle dans le secteur du jeu vidéo ou ayant acquis une bonne connaissance du marché et des produits. Il a suivi des études supérieures de marketing ou de communication et maîtrise parfaitement la langue anglaise. Sa mission se déroulera à Clichy, en région parisienne. Adresser DV, lettre manuscrite de motivation et photo à : Eidos Interactive France 6 Bd du Général Leclerc 92115 Clichy Cedex ou téléphoner à Mr Moreau au 01 41 06 96 70.

Dép. 93 LAB recherche pour ses activités de prestation en image de synthèse" et développement MMEDIA : Graphistes Papier, 2D, 3D (3DS4/MAX), développeurs C++ Win95 (GD/DIRECTX) et MAC confirmés. Contacter Xavier Talgorn ou Camille Sauvage au 01 48 59 84 43.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ JOB

JOYSTICK 75 STANDARD : ☐ PC ☐ MAC ☐ 3DO ☐ CDI ☐ AUTRES

LE CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES COULEUR EST ARRIVE ! DEMANDEZ-LE PAR TELEPHONE AU : 08 36 685 686 OU MINITEL 3615 SCORE GAMES

PARIS - JUSSIEU SEGA/SONY/ATARI
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
01 43 29 59 59

PARIS - JUSSIEU CD-ROM PC & MAC
17 rue des Écoles
75005 PARIS
01 46 33 68 68

PARIS ST MICHEL
56 Bd St Michel
75006 PARIS
01 43 25 85 55

PARIS 16ème
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
01 44 05 00 55

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
01 46 665 666

CRETEIL (94)
5 RUE DU GENERAL LECLERC
Entrée rue pietonne, Créteil village
94000 CRETEIL
01 49 81 93 93

KREMLIN (94)
30 BIS AV. DE FONTAINEBLEAU
(PORTE D'ITALIE)
94270 KREMLIN BICETRE
01 43 901 901

ST DENIS (93)
Centre Cial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 St DENIS
01 42 43 01 01

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 RUE DES JACOBINS
Galerie des Jacobins
80000 AMIENS
03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
05 49 50 58 58

SCORE GAMES

ST LAZARE
6 RUE D'AMSTERDAM
Face à la gare St Lazare
75009 PARIS
01 53 320 320

AULNAY (93)
Centre Cial PARINOR
Niveau 1
93606 AULNAY/BOIS
01 48 67 39 39

LA DEFENSE (92)
Centre Cial LES 4 TEMPS
Niveau 2 - Proche Patinoire
01 47 73 00 13

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
(angle 1 rue St Rome)
31000 TOULOUSE
05 61 216 216

PANTIN (93)
63 AV JEAN LOLIVE
NATIONALE 3
93500 PANTIN
01 48 441 321

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
01 39 50 51 51

CHELLES (77)
Centre Commercial
CHELLES 2
Nationale 34
77508 CHELLES
01 64 26 70 10

-25F

SUR PRESENTATION DE CE MAGAZINE, SUR NOS JEUX D'OCCASION
(minimum de 300F d'achat, offre non cumulable)

ERADICATOR — NEW ! — **ERADICATOR** PC

DOMINION — HIT ! — **DOMINION** PC

MAGIC The Gathering — 349 F — **MAGIC THE GATHERING** PC

DIABLO — HIT ! — **DIABLO** PC

MDK — HIT ! — **MDK** PC

FLYING CORPS — NEW ! — **FLYING CORP** PC

TOP ! — **TIE FIGHTER VS X-WINGS** PC

THE Pandora DIRECTIVE — 349 F — **PANDORA DIRECTIVE** PC

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP — TOP ! — **SEGA RALLY** PC

NASCAR RACING 2 — HIT ! — **NASCAR RACING 2** PC

M.A.X. MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION — 349 F — **MAX** PC

BANGKOK PERVERSIONS — Découvrez les vices cachés de l'Asie et de ses spécialites rares — 299 F — **BANGKOK PERVERSIONS** PC/MAC

SCORE GAMES, C'EST TOUJOURS LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION EN FRANCE !

PC-CD ROM NEUFS

NOUVEAUTES CD-ROM	
MAGIC THE GATHERING	TEL !
MDK	TEL !
MAX !	TEL !
LAND OF LORE 2	NEW !
DOMINION	349
CITE DES ENFANTS PERDUS	329
PHANTASMAGORIA 2	TEL !
CAPITALISM	NEW !
NASCAR 2	TEL !
FLYING CORP	NEW !
X-WING VS TIE FIGHTER	TEL !
KKMD	TEL !
COMMANCHE 3	TEL !
PANDORA DIRECTIVE	HIT !
NBA JAM EXTREME	NEW !
JEUX PC-CD ROM NEUFS	
11 TH HOUR	299
3D ULTRA PINBALL CREEP NIGHT	329
ABUSE	299
ACTION EURO SOCCER 96	269
ARCHIMEDEAN DYNASTY	299
AFFAIRE MORLOV (L')	299
AH-64D LONGBOW	349
ALBION	269
ANVIL OF DAWN	299
ASSASSIN 2015	299
AZRAEL'S TEAR	349
BAKU BAKU ANIMAL	229
BATAILLE DES ARDENNES (LA)	329
BATTLE ISLE 3	199
BATTLEGROUND WATERLOO	379
BEDLAM	329
BERMUDA SYNDROME	299
BUG	229
CANNON FODDER/BENEATH A STEEL	349
CATFIGHT	249
CENTRAL INTELLIGENCE	199
CHEVALIERS DE BAPHOMET (LES)	369
CHRONICLES OF THE SWORD	399
CITE DES ENFANTS PERDUS (LA)	329
CIVILIZATION NETWORK	299
COM.& CONQUER 2-ALERTE ROUGE	329
CONGO	349
CREATURES	249
CRUSADE	379
CRUSADER NO REGRET	279
CRUSADER NO REMORSE	99
CYBERIA 2	399
CYBERMAGE	349
CYBERSTORM	299
DAGGER FALL (ARENA 2)	369
DAYTONA USA	299
DEADLINE	299
DEADLOCK	299
DESCENT 2	399
DESTRUCTION DERBY 2	349
DEUS EX MAQUINA	299
DISC WORLD 2	349
DIABLO	329
DOWN IN THE DUMPS	299
DRAGON LORE 2	299
DUKE NUKEM 3D	199
EARTHSIEGE 2	349
EARTHSIEGE EXTENSION	199
ECCO THE DOLPHIN	249
EF 2000 TACT COM	129
ESPN EXTREME GAMES	299
EURO SOCCER 96	269
F 22 LIGHTNING 2	369
FANTASY GENERAL	379
FIFA 97	349
FIGHTER DUEL	299
FINAL DOOM	349
FIREFIGHT	249
FIRO & KLAWD	329
FOOTBALL MANAGER 2 (96/97)	349
FORT BOYARD LE DEFI	299
FRONT LINES	349
GABRIEL KNIGHT PACK	399
GENDERS WARS	279
GENEWARS	329
GRAND PRIX 2	379
GRAND PRIX MANAGER	299
GREAT NAVAL BATTLES 4	369
GUIGNOLS 2-CAUCHEMARD DE PPD	399
HARD BALL 4	299
HARDLINE	369
HARPOON 2 ADMIRAL'S EDIT.	349
HARRY & THE HAUNTED HOUSE	369
HARVESTER	349
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	349
HIVE (THE)	329
I HAVE NO MOUTH	299
IN THE FIRST DEGREE	399
INDYCAR RACING 2	259
INHERIT THE EARTH	369
ISHAR TRILOGY	249
IZNOGOUD	349
JAGGED ALLIANCE	349
JOURNEYMAN PROJECT (THE)	249
LIGHTHOUSE	349
LIVE ACTION FOOTBALL	299
LOADSTAR:LEG OF TUL.BOD.	299
LORDS OF MIDNIGHT	379
ARGENTUM COLLECTION	
DESTRUCTION DERBY,ECSTATICA, DISC WORLD	169
MAGIC CARPET 2	369
MASTER OF DIMENSION	299
LORDS OF THE REALMS 2	329
PRIVATEER 2	349
MORTAL KOMBAT TRILOGY	299
NBA LIVE 96	349
NEED FOR SPEED SPECIALE EDITION	369
NHL 97	349
OFFENSIVE	329
OLYMPIC SOCCER	349
ORION BURGER	299
ORION CONSPIRACY	329
QUAKE	349
RAMA	349
RALLY CHAMPIONSHIP	299
RETURN FIRE	349
RIPPER (L'EVENTREUR)	349
SCREAMER 2	229
SECRET MISSION	269
SHANNARA	299
SHATTERED STEEL	269
SIM COPTER	NEW !
SONIC CD	249
SPACE HULK VOTBA	349
SPYCRAFT	349
STAR TREK:NEXT GENERATION	399
STEEL PANTHERS	329
SUPER STREET FIGHTER 2	249
SYNDICATE WARS	349
TIME COMMANDO	329
TOONSTRUCK	349
TOMB RAIDER	349
TOP GUN	329
TOTAL MANIA	369
URBAN RUNNER	399
VERSAILLES (COMPLOT)	399
VIRTUA COP	329
VIRTUA FIGHTER	319
WARCRAFT 2	349

PC OCCASION

11 TH HOUR	199
ACES OVER EUROPE	69
ACES : COMP.COLLEC. EDIT	239
ACTION EURO SOCCER 96	179
ACTION SOCCER 96	149
ACTUA SOCCER	239
ADVANCED TACTICAL FIGHT	239
AL UNSER JR. ARCADE RACING	189
ALBION	229
ALIEN ODYSSEY	199
ALONE IN THE DARK 3	139
ANGEL DEVOID	169
ARCHIMEDIAN DYNASTY	279
ARMORED FIST	199
ASSAULT RIGS	239
BACCHUS ET COMUS	199
BAD MOJO	249
BATTLE ISLE 2	169
BERMUDA SYNDROME	199
BRAINDEAD 13	199
BURIED IN TIME (WIN 95)	169
CARTON ROUGE	159
CENTRAL INTELLIGENCE	139
CHAOS CONTROL	169
CHEVALIERS DE BAPHOMET (LES)	279
CHRONICLES OF THE SWORD	239
CHRONOMASTER	239
CIVILIZATION 2	279
CLOSE COMBAT	239
CLUEDO	199
COLOR TRILOGY	139
COMMANDER BLOOD	169
CONQUEROR	229
CRITICAL PATH	139
CRUSADE	239
CYBERSTORM	239
DARKSUN	169
DEADLINE	199
DEUS	199
DOWN IN THE DUMPS	239
FIFA 97	279
FIRO & KLAWD	249
FLIGHT SIMULATOR (WIN95)	299
FOOTBALL PRO 97	249
FRANKENSTEIN	249
GENEWARS	229
GRAND PRIX MANAGER	199
GRANDES BATAILLES (LES)	279
HARDLINE	289
HEROES OF MIGHT & MAGIC	249
HIVE (THE)	169
HUNTER HUNTED	199
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER	139
MAGIC CARPET 2	199
MECH WARRIOR 2 VF SPEC.ED	279
MERIDIAN 59	249
NEED FOR SPEED (EDITION SPECIALE)	249
NETWORK	239
NHL HOCKEY 96	199
NOCTROPOLIS	69
NORMALITY	249
NOVASTORM	69
OFFENSIVE	239
ORION CONSPIRACY VF	139
OVERLORD	69
PERFECT GENERAL II	249
PHANTASMAGORIA (VO)	239
POLICE QUEST COLLECTION	169
POLICE QUEST SWAT:5	249
PSYCHOTRON	169
RENEGADE	169
SETTLERS 2(THE)	259

CD-CHARMES

ANAL PUZZLE	239
ANGIE, INFIRMIERE DE NUIT	249
BABES ILLUSTRATED:PART 2	139
BACKDOOR MISTRESS	99
BETTY PAGE	299
BLONDES, BRUNES & REDHAIRS	189
BRIGITTE LIVE N°1	399
BURNING SECRET	139
CALIFORNIA PERVERS	239
CHARME EN 3D	139
CLUBSEX PARTNERS (VF)	199
CYBERIX	349
CYRANO	129
DAYDREAMS	139
DEEP THROAT GIRLS 4	99
DEPRAVED FANTASIES 2	129
DIRTY WESTERN 2	139
DOUBLE DOWN	129
DREAM MACHINE 2	299
FANTASCENES	349
FRANKENSEX (VF)	149
GERANALMO	99
LOLO FERRARI	249
MAN PARTS	199
MASCARADES	399
NADINE BRONX THE RETURN	269
NEUROPACK	395
NIPPON OBSESS.ATTRACTION	149
NIPPON OBSESSIONS 2	229
NIPPON OBSESSIONS 3	279
PARFUM DE MATHILDE	299
PARIS X 1900:BELLE EPOQUE	329
PLEASURE CD VOL.2	199
PORNO POKER	329
SEXTET	399

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. MARQUES DÉPOSÉES. PRIX VALABLES EN VPC, DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOUS NE POUVONS EN AUCUN CAS ETRE TENU RESPONSABLE DES EVENTUELS RETARDS DE SORTIE. PRIX SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 385 215 603

COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320 +

MINITEL : 3615 SCORE GAMES

VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

COMMANDES FAX : 01 53 320 321

NOUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686

TRUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES

INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686

HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES

COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

* audiotel : 2,23/mn et minitel : 1,29F/mn

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Tel .... Date de naissance ....../....../...... Code Client |_|_|_|_|_|

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)	CONSOLE 60F			30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Expire le ....../......

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

JS 03/97

petites annonces

PC

ACHAT

Dép. 1 Achète jeux et utils sur PC CD. Bruno Forget Route de Jasseron 01250 Ceyzeriat.

Dép. 53 Achète jeu Arena the Elder Scrolls (sortie mai 94). Metayer Cédric 30 Rue Noémie Hamard 53000 Laval.

Dép. 59 Achète jeux PC CD, recherche nouveautés. Chemin Frédéric 44 Rue Corneille 59147 Gondecourt ou tel au 03 20 32 57 01.

Dép. 62 Achète jeux sur PC CD, cherche World Builder. Wissart Arnaud 5 Rue Wattine Bossut 62770 Auchy les Hesdin.

Dép. 62 Achète Anvil of Dawn VF et vends Jagged Alliance 140 Frs, LBA 80 Frs. Tel à Claude au 03 21 95 77 79.

Dép. 76 Achète matos informatique PC : CD Rom, moniteurs, cartes mères, processeurs, disk dur, disquettes... achète également matériel Hifi et PC en panne. Tel au 02 35 74 19 29 le soir.

Dép. 78 Achète jeux PC : Phantasmagoria, Myst, 11th Hour, The Dark Eye, The Beast Within, Ripper et autres jeux d'aventure... Tel à Olivier au 01 39 14 22 75.

Dép. 78 Achète Ultima 8 sur PC. Tel au 01 30 56 21 73 à Laurent.

Dép. 78 Achète barrette 16 Mo Ram 8 bits, faire offre à Sylvain au 01 34 62 16 17 le soir.

Dép. 95 Achète Spycraft, Zork Nemesis à 150 Frs pièce, originaux uniquement et vends CPU P100 : 800 Frs. Tel à Léonardo au 01 34 08 09 04.

Dép. 99 Achète "Internet Interdit" n°1 original, pas le n°2, achète aussi Atari d'occasion. Egidio Basso 118 Rue Vanderick, B-6180 Courcelles.

CONTACT

Dép. 35 Recherche contacts avec passionnés de logiciels de graphisme, de programmation, d'utilitaires, de jeux de rôles sur PC. David Saber 37 Rue St Mélaine 35000 Rennes.

Dép. 59 Echange, vends Alerte Rouge, FS6, Time Commando, EF 2000, Tie Fighter, carte avec DX2 66, 4 Mo, carte vidéo, carte ID, VLB. Philippe Sion 57 Verte Rue 59310 Mouchin ou tel au 03 20 79 73 01 après 18 h.

Dép. 59 Etudiant recherche dans le cadre d'une étude, des joueurs de Sim City et Civilization pour un questionnaire. Contactez Laurent Vedelly 9 Rue Jean Sans Peur 59800 Lille ou tel au 03 20 30 03 60.

Dép. 75 Recherche utilisateurs CD Rom Internet pour étude consommateur (rémunérée). Tel à Philippe ou Danièle au 01 44 26 18 32.

Dép. 76 Recherche Return to Zork VF CD Mac et jeux PC. Tel à Damien au 02 35 28 36 68 le soir.

Dép. 77 Recherche écran 17" : 1300 Frs, adaptateur TV pour PC : 400 Frs. Rollin Bertrand 25 Allée Romain Rolland 77100 Nanteuil les Meaux ou tel au 01 60 25 15 61.

VENTE

Dép. 3 Vends Simon le Sorcier VF 60 Frs, Ultima 7 la Porte Noire 110 Frs, Ultima 7 complet 70 Frs, Colonization 100 Frs, Civilization VF 90 Frs, port 20 Frs, le tout à débattre. Tel au 04 70 45 36 12.

Dép. 3 Vends jeux Dungeon Keeper, Rally, Discworld 2. Tel après 19 h au 01 70 03 19 84.

Dép. 5 Vends imprimante Canon BJC 4100 noir et blanc, cartouche neuve, très peu servi : 500 Frs. Tel à Claire au 04 92 63 21 96.

Dép. 6 Vends barrette standard 4 Mo : 100 Frs. Tel après 18 h au 04 93 65 84 27 à Victor.

Dép. 9 Vends CM PCI + CPU 4x100 Intel : 400 Frs, jeux : F22, Silent Thunder, Syndicate War, Crusader No Regret, WC3, Z, Duke Nukem 3D, Descent, System Shock, Microcoms, Heimdall 2. Tel à Bruno au 05 61 67 70 00.

Dép. 11 Vends DX2 66, 810 420 Mo DD, 14" SVGA, CD x2, SB Pro, 2 HP 80 W, 50 disks vierges, 40 CD (Warcraft 2, Corel Draw 3, Ishar 3, Lands of Lore, Duke 3D, Descent...) + souris Microsoft : 4000 Frs. Tel à Olivier au 04 68 32 55 27.

Dép. 13 Vends jeux PC originaux : Les Chevaliers de Baphomet, Ripper, Gabriel Knight 2, Bermuda Syndrome, Down in the Dumps, Discworld, Magic Carpet 1 et 2... Tel au 04 90 50 04 64.

Dép. 13 Vends Gabriel Knight 2 VF : 180 Frs, Torins Passage 100 Frs, PQ4 : 50 Frs, Beneath a Steel Sky 50 Frs, Darkseed 50 Frs, port compris, échange possible. Tel à Christine au 04 91 49 11 72 aux heures de repas.

Dép. 13 Vends jeux PC CD : NBA Live 96 : 200 Frs, Alone in the Dark + Jack in the Dark 120 Frs. Tel à Nicolas après 19 h au 04 90 17 36 32.

Dép. 13 Vends sur CD Rom : Diablo, Tomb Raider, Sega Rally, utils. Marc Peyron Résidence de la Belle Ombre Bat D 391 Bd Romain Rolland 13009 Marseille.

Dép. 26 Vends jeux PC CD : Myst 180 Frs, Dragon Lore 2 : 190 Frs, port compris, échange contre 3D Ultra Pinball 2, Creed Night, Dagger Fall ou autres. Tel à Antoine au 04 75 81 46 86.

Dép. 29 Vends Megarace 70 Frs, 350 disquettes 720 Ko + 3 magnifiques boitiers en bois : 300 Frs + frais de port, vends pour CD 32 : 100 Frs. Tel au 02 98 81 45 02.

Dép. 31 Vends ou échange jeu PC CD : Slipstream 5000 Frs à débattre. Cuallado Sébastien CD 45 31380 Gragnague ou tel le soir au 05 61 09 42 64.

Dép. 33 Vends P75 Intel : 8 Mo Ram, DD 1,2 Go, carte son 16 bits comp. SB, lecteur CD x4, lecteur HD 3" 1,44 Mo, HP amplifiés 120 W, écran 15" SVGA, carte ATI Mach 64, Natural Keyboard, MS Money, Win 95, MS Oceans 4500ET. Tel au 05 56 20 24 61.

Dép. 33 Vends volant + pédalier Madcatz 375 Frs port compris. Tel à Jérôme au 05 56 85 23 28.

Dép. 35 Vends CM ASUS 486 PCI + DX2 66, carte Gravis PNP, disque dur 330 Mo. Tel à Thomas au 02 99 75 10 79 parès 19 h ou le week-end.

Dép. 38 Vends carte mère + CPU Pentium 75 + 16 Mo Ram : 2100 Frs à débattre. Courtias Christophe 4 Impasse St François 38230 Chavagneux.

Dép. 38 Vends CPU PPro 180/200 : 2500 Frs, Ram 32 Mo : 800 Frs, DD 9 Go SCSI-3 : 6000 Frs, écran Sony 21" : 9000 Frs, modem 33600 Self-memory : 800 Frs... Tel à Grégory au 04 74 88 41 68.

Dép. 39 Vends jeux PC CD VF : C&C 150 Frs, F1 GP2 : 200 Frs. Tel à Nicolas au 03 84 72 46 24 à Fanet Nicolas 28 Rue de la Sous Préfecture 39100 Dole.

Dép. 39 Vends ou échange jeux originaux sur PC : Tomb Raider, Privateer 2, WC 4, Les Chevaliers de Baphomet, Myst, Duke Nukem, Conquest, Rebel Assault 2, Warcraft + 2 Space Hulk 2, Mechwarrior 2 de 100 à 150 Frs. Tel à Christophe au 03 84 24 49 77.

Dép. 41 Vends jeux PC 120 Frs port compris, WC3 et WC4, Crusader no Remorse, Ascendancy, Central Intelligence, Overlord. Gora Richard 35 Rue d'Auvergne Cidex 1285/3 41300 Salbris ou tel au 02 54 97 30 99.

Dép. 42 Vends jeux PC CD : Fade to Black, Genevars... 150 Frs. Bourrat Jean- Michel au Bourg 42360 Montchal ou tel au 04 77 28 74 36.

Dép. 42 Vends originaux : LBA, Aces over Europe, International Tennis, Siège VO, Silent Service 2 VO, Front Lines VO, Hellbender W95, de 20 à 50 Frs ou le tout pour 200 Frs, achète Warcraft 2, Z et autres. Tel à David au 04 77 33 05 98.

Dép. 44 Vends boites de disquettes vierges : 10 Frs la boite, vends ou échange jeux. Tel au 02 40 84 09 45 sur Nantes uniquement.

Dép. 45 Vends Pentium 166 256 Ko cachés, 16 Mo Ram, CD Rom 4x, moniteur 17" Targa, carte son SB16 Value 13000 Frs, divers jeux + Windows 95. Demangt Guy 25 Rue de la Chevalerie 45290 Nogent s/Vernisson ou tel au 02 38 97 71 49.

Dép. 47 Vends jeux : Phantasmagoria 200 Frs, NBA JAM : 70 Frs, Photostacker Pro (programme de traitement de photo) : 150 Frs, joystick Wingman 100 Frs. Tel au 05 53 41 96 55.

Dép. 54 Vends jeux MK3 : 150 Frs, Rise of the Robots 2 : 150 Frs, Magic Carpet Plus 50 Frs, BC Racers 75 Frs, Rebel Assault 75 Frs, Z : 250 Frs, Heroes of Might and Magic 150 Frs, UFO 1 et 2 : 150 Frs. Tel au 03 83 20 99 82 à Nicolas.

Dép. 54 Vends P75 DD 540 Mo 16 Mo, vidéo Trident 1 Mo Multimedia (CD x4, carte son, HP), Windows 95 + Office Pro 95, jeux, écran 15" : 5200 Frs. Tel au 03 83 30 74 41.

Dép. 54 Vends Aliens CD : 150 Frs, LBA 100 Frs, Mechwarrior 2 : 100 Frs, Creature 200 Frs, L'Entraineur 150 Frs, Sim City 2000 : 100 Frs, Comanche CD 100 Frs, Player Manager 2 : 100 Frs, Micro Machines 2 : 100 Frs. Tel à Cyril au 03 87 31 61 20 après 18 h.

Dép. 55 Vends jeux PC CD : Rayman 130 Frsj ou échange contre Alerte Rouge ou Caesar. Tel à Pierre au 03 29 78 41 84 de 18 à 20 h.

Dép. 56 Vends imprimante LQ 2550 matricielle couleur 136 colonnes + 3 rubans 2500 Frs, UC 386 DX 20, carte, écran 512 Ko, 2 Mo ram, HDD 40 Mo : 600 Frs. Tel à David ou Sébastien après 18 h au 02 97 26 19 82.

Dép. 57 Vends carte mère 486 DX2 66 avec Mircoprocesseur et Mega de Ram. Tel au 03 87 51 60 26 à Gérard.

Dép. 57 Vends Daytona USA 280 Frs, Al Unser 70 Frs. Bonnet Damien 19 Boucle des Tourterelles 57290 Fameck.

Dép. 59 Vends Uninstaller 3.0 pour Win 3.1 : 100 Frs (mise à jour pour Win95 ou NT possible à prix avantageux), vends lecteur externe 3" pour AG : 150 Frs. Tel à Philippe au 03 27 79 25 24.

Dép. 59 Vends PC CD originaux : Destruction Derby : 49 Frs, Extreme Games 99 Frs, The Last Dynasty : 69 Frs, King Quest 7 : 49 Frs, Joystick Dexxa Rebel 2 boutons : 70 Frs, le tout pour 300 Frs. Tel à Bastien le week-end au 03 20 85 46 52.

Dép. 59 Vends jeux originaux : Destruction Derby2 : 200 Frs, Alerte Rouge, Rally Chamionship 280 Frs. Tel à Pascal au 03 28 60 31 36.

Dép. 59 Vends jeux originaux : Diablo, Harvester, King Quest 7, Shellshock, Alerte Rouge, cherche CPU P100 mini et HD 1 Go mini. Tel au 03 20 57 69 97.

Dép. 59 Vends In the first Degree, Grand Prix Manager, Guilty de 80 à 150 Frs. Tel à Yannick au 03 20 94 43 42.

Dép. 62 Vends Gabriel Knight 2 VF : 200 Frs, Time Commando. Tel à Gaëtan au 03 21 82 81 83.

Dép. 63 Vends logiciels de simulation, origine récents PC JF3 : 250 Frs, Apache LB D1 150 Frs, EF2000 150 Frs, FS5 + sc. 150 Frs, F14 150 Frs, Tornado + sc. 150 Frs. Tel au 04 73 96 67 02 après 18 h.

Dép. 64 Vends MK3, Phantasmagoria, Reble Assault 2, Descent, Virtual Pool, Caesar 2, Command Aces of the Ddep, The Beast Within 120 Frs l'un ou le tout pour 550 Frs, vends Joypad Megapad XII 50 Frs. Tel à Benjamin au 05 59 41 24 25.

Dép. 65 Vends Pentium 75 8 Mo de Ram, DD 750 Mo, carte son SB 16/Awe32 , CD Rom x4, HP 30 W, moniteur 14", Windows 95, clavier, souris : 5500 Frs. Tel au 05 62 93 09 64.

Dép. 67 Vends carte Maxi TV (carte d'acquisition Vidéo, Tuner TV Pal/Secam/NTSC avec video Studio 2.0 Windows en VF pour captue vidéo et édition vidéo et image : 1290 Frs. Tel à Michael au 03 88 39 28 60 après 18 h.

Dép. 68 Vends maxi Korg Wave GM : 400 Frs, carte SVGA S3 1 Mo PCI : 200 Frs. Tel au 03 89 73 38 02.

Dép. 68 Vends PC 686 Cyrix 150 Mhz, DD, Bigfoot, 1 Go, 32 Mo Ram, EDO CM Triton VX, CD 4x, 2 HP, SB 16 Pro, Matrox Mystique 2 Mo, Novafax 28800, écran 14", Tatung Conforme Energie Star : 9500 Frs. Tel à Jérôme au 03 89 25 35 65 après 19 h.

Dép. 69 Vends 486 DX 33 sans CD, carte modem intégrée : 2000 Frs. Te au 04 72 39 35 26.

Dép. 69 Vends 486 DX4 100, 8 Mo Ram, DD 540 Mo, écran 15", CD Rom x4, SB 16, plus logiciels et jeux : 5000 Frs. Tel à Nicolas au 04 78 56 06 12.

Dép. 71 Vends carte mère 486 DX + processeur DX2 66, carte graphique Cirrus VLB 1 Mo, 8 Mo Ram, controleur IDE, lecteur CD Rom x2, le tout en parfait état : 1300 Frs. Tel au 03 85 44 44 04 à Stéphane.

Dép. 75 Vends imprimante OI laser 600 PP : 1400 Frs, CD Rom 6/7 Toshiba SCSI 500 Frs, Dos 6.22, windows 3.11 : 200 Frs, Photo Impact VF 200 Frs, jeux : Red Alert VF 250 Frs, Tomb Raider 150 Frs, garantie. Tel après 18 h à Jacques au 01 39 57 66 83.

Dép. 75 Vends Pentium multimedia complet : P75, 8 Mo, 850 Mo, Win 95 + 3.11, CD Rom x4, carte SB Pro, HP, Micro, modem 14.4, nbx logiciels (bureau, jeux. éducatif, internet...), sous garantie : 5000 Frs. Tel au 01 40 24 01 26.

Dép. 75 Vends KQ6 VO + KQ7 VO + Torin's Passage VO + Space Quest 6 VO + Gabriel Knight VO : 200 Frs ou 50 Frs l'un. Tel à Cédric au 01 45 88 44 90.

Dép. 75 Vends jeux sur PC : Screamer 2 : 150 Frs, Rally Championship 150 Frs, Diablo, Heroes MM2, recherche disque dur 1 Go minimum Quantum Fireball, faire offre. Tel au 06 54 43 54 57 à Jean-Pierre.

Dép. 75 Vends Pentium 100 + écran 17" + CD Rom x4 + SB16 + HP 180 w + carte graphique 1 Mo multimedia + DD 1,2 Go + 256 Ko + nbx logiciels originaux : 6000 Frs. Tel à Laurent après 18 h au 01 42 67 32 64.

Dép. 75 Vends carte Matrox Millenium 2 Mo OEM : 650 Frs. Tel au 01 42 58 48 76 de 11 à 18 h.

Dép. 75 Vends processeur P166+ Cyrix neuf, garantie avec facture sur Paris en priorité : 800 Frs. Tel à Thomas au 01 45 48 65 58.

Dép. 75 Vends jeux PC CD : Diablo 250 Frs, Slipstream 5000 : 100 Frs. Tel au 01 43 31 06 29.

Dép. 75 Vends Red Alert, Diablo, Rally, Tomb Raider, F22... et utils. Tel à Willy au 06 60 43 24 88.

Dép. 75 Vends Pentium 120, 16 +Mo, CD x4, Maxi Sound 32, WFX, carte vidéo S3PCI, HP 80 W, écran 15", DD 2, 1 Go, 340 Mo, divers jeux + joystick, meuble informatiquej ou échange contre Playstation. Faire offre à Franck au 01 43 64 40 97.

Dép. 76 Vends carte mère AMD + CPU 486 DX400 + carte vidéo Trident + carte son DSP16. Tel à Franck au 02 35 36 46 71.

Dép. 76 Vends microprocesseur Pentium 75 avec ventilateur 600 Frs. Tel au 02 35 34 45 34 à Bertrand.

jeux 3D de qualité console

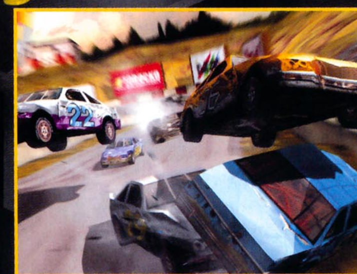
MATROX MYSTIQUE

Vous cherchez à doper la vitesse de vos jeux 3D... Mais vous exigez aussi les meilleures performances pour vos applications Windows et vidéo. Une seule réponse : le célèbre accélérateur graphique Matrox Mystique, désormais disponible au prix imbattable de 1.090 francs TTC version 2 Mo (1.350 francs TTC version 4 Mo) !

Au coeur de la carte Matrox Mystique, vous trouvez le meilleur de la technologie : une puissante mémoire SGRAM, une puce graphique MGA 64 bits et la fonction bus mastering. Vous partez ainsi à la découverte de jeux 3D qui bénéficient d'un rendu exceptionnel, de couleurs et de textures toujours plus riches pour un réalisme envoûtant. Vos jeux sous DOS, vos applications Windows et vos vidéos vont crever l'écran à des vitesses vertigineuses.

Mais ce n'est pas tout ! Avec la nouvelle carte fille Rainbow Runner Studio pour Matrox Mystique (vendue séparément), jouez aux jeux PC sur votre télévision, créez et montez vos vidéos familiales sur PC, capturez ou envoyez vos images sur Internet, et découvrez un nouvel univers de vidéo numérique qui dépassera votre imagination.

Avec 185 prix internationaux et 20 années d'expérience technologique au service de Compaq, Dell, Hewlett Packard et IBM, Matrox vous garantit la solution graphique la plus innovante, la plus conviviale et la plus fiable. Pour doper votre PC et le préparer au 21e siècle, exigez Matrox !



Destruction Derby™ 2



Mech Warrior™ 2



Scorched Planet™

Nouveau prix 1.090 FF



Logiciels inclus gratuitement*
(version sous emballage Matrox Mystique seulement)

DESTRUCTION DERBY 2 — PSYGNOSIS
MECHWARRIOR 2 — ACTIVISION
SCORCHED PLANET — CRITERION
VREAM WIRL
SOFTWARE MPEG PLAYER

matrox

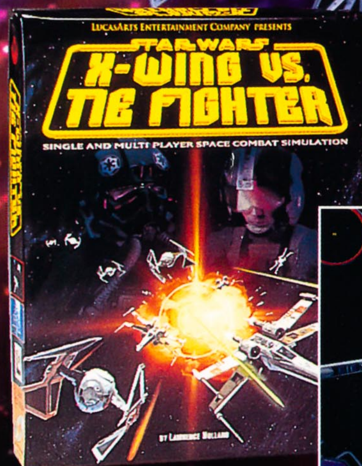
Minitel 3615 Matrox http://www.matrox.com/mga



* Jeux 3D pour Windows 95

Matrox France SARL, 2 rue de la Couture, Silic 225, 94528 Rungis Cedex
Tel: 01 45.60.62.00 Fax: 01 45.60.62.05 BBS: 01 45.60.62.08,
COMPUSERVE; GOMATFR, GOMATROX, Au Québec, appelez: (514) 969-6330

1997 : L'ANNÉE *STAR WARS*™ SUR TOUS LES ÉCRANS !





X-WING™ vs TIE FIGHTER™
Le 1er jeu de combat spatial multijoueur dans l'univers *Star Wars.*

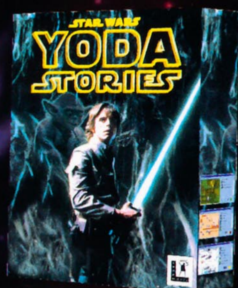
Disponible en avril 1997





JEDI KNIGHT™ : DARK FORCES™ II
Apprenez à maîtriser la Force et combattez de véritables ennemis au sabre laser.

Disponible au printemps 1997



YODA™ STORIES
Le 1er jeu de bureau offrant des millions d'aventures dans l'univers *Star Wars.*

Disponible en avril 1997

Windows CD-ROM PC

3615 Ubi Soft Infos Trucs et Astuces

Ubi Soft Entertainment

LucasArts